ONE PIECE: Especial sobre o pirata mais bacana dos Sete Mares

EXCLUSIVO!
100
páginas de muita informação

NeoTOKYO

A SUA REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

Pretear
Uma aventura encantadora!

Ergo Proxy
Segredos e mistérios revelados!

Touch
Uma comédia romântica de tirar o fôlego!

NARUTO

Tudo o que você sempre quis saber sobre os personagens!

E AINDA: Fase inédita finalmente no Brasil!

Editora escala
ISSN 1809-1784
NÚMERO 0027
PREÇO R$ 6,90

NeoTOKYO 27
Naruto + Pretear + Touch + Ergo Proxy + One Piece

Se ligue nos seriados e filmes mais emocionantes!

TIM BURTON E seu estranho universo
Séries de TV ▸ Animação ▸ Quadrinhos ▸ Cinema
CRASH
100 páginas de informação
PERSONAGENS PRODUTO
A IMAGEM DO LUCRO
TERROR
ESCOLHEMOS 13 ÍCONES
SUPERNATURAL
Demônios à solta
NÚMERO 0014 PREÇO R$ 7,90
LOST
DEFENDA A ILHA OU MORRA TENTANDO!
PASSADO, PRESENTE E FUTURO
OS 13 EPISÓDIOS INÉDITOS PARA CELULAR
NOVOS PERSONAGENS
Harry Potter
e Os

A revista **CRASH** traz o mais amplo conteúdo do que foi e do que é notícia no fascinante mundo do cinema, séries de TV animação e quadrinhos.

Muita informação sobre as novidades, o que está em cartaz, o que vem por aí e o que fez a história do entretenimento no Brasil e no mundo.

NAS BANCAS
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

EDITORA escala

NeoTOKYO

mercado editorial

Editor: Junior Mendes Fonseca **Projeto Gráfico:** Usina de Artes **Diagramação:** Ed Peixoto e Henrique Ajala **Escaneamento e Tratamento de Imagens:** Evandro Toquette (supervisão), Marcia Omori, Luan Rodrigues Coordenadora de Produção: Amaruk Seta **Redação:** René Ferri

Número 27, ISSN 1809-1784

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

EDITORA escala

www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: +55 (11) 3855-2100 Fax: +55 (11) 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

EDITORIAL - Diretor: Sandro Aloísio **Pré-impressão:** Cintia Karina dos Reis **Produção:** Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva **Revisão:** Patrícia de Fátima Santos

PUBLICIDADE publicidade@escala.com.br - Fax: +55 (11) 3855-2132 Jairo Ivo Fiszbein, Daniel Santos, Zélia Oliveira, Priscila Pires, Silvana Pereira da Silva (tráfego)

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO – REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 4446-7060 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: +55 (11) 3855-1000 Fax: +55 (11) 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907. Tel.: +55 (21) 2195-3200. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à ANER
www.aner.org.br

RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE
A revista **Neo Tokyo** é impressa com emissão **zero** de poluentes.
OCEANO

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.
Nós temos uma ótima impressão do futuro

Um universo de aventuras

Fala Galera, tudo certo? Chegamos a mais um momento especial, que é quando nos encontramos em um novo número da NeoTokyo, a revista sobre animês, mangás e cultura Pop Oriental que vem conquistando leitores fiéis por todo o Brasil.

Na NT 27 finalmente trazemos uma matéria especial sobre uma das séries preferidas de nossos leitores. Trata-se de One Piece. Torcemos para que a espera tenha valido a pena e que vocês entrem de cabeça nessa aventura por mares nunca antes navegados. Para os fãs dos ninjas da Aldeia da Folha, há um especial trazendo informações pra lá de bacanas sobre os principais personagens dessa primeira parte de Naruto. Para completar, informações sobre a chegada dos episódios inéditos da série no Brasil.

E ainda não acabou! Temos também Ergo Proxy, Touch, Pretear, a segunda parte do especial sobre Lady Oscar e, claro, as matérias fixas que vocês tanto curtem aqui na NT, como musica oriental, aulas de desenho e de japonês, cosplay, Live Action e muito mais!

Até a próxima!
Junior Mendes Fonseca
junior@animepro.com.br

>> IMPERDÍVEL!

InuYasha
Tudo começou numa árvore sagrada, lutando por nossos sonhos! Agora, um forte laço de amizade nos mantêm unidos, brindando-nos com novas esperanças e um futuro cheio de esplendor." O começo de tudo! Os personagens! A criadora! E muito, muito mais sobre esta fantástica série de sucesso em todo o mundo! **Na NT 25.**

Heroínas que marcaram época!
Quando o ontem e o amanhã se encontram: **Candy Candy, Angel, Honey Honey, Ashita no Nadja**, entre outros, numa matéria especial para todas as idades. Entre nesse mundo encantador numa matéria especial que você só encontra na **NT 24.**

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

Atenção!
►**Desenhistas** e **Fanzineiros**: Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **Neo Tokyo**.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"Triste não é mudar de idéia. Triste é não ter idéia para mudar." **Francis Bacon**

índice

15 Naruto

Conheça os personagens!

26 Entre num mundo de segredos!

Do mesmo criador de Samurai Champloo, Ergo Proxy é uma série com um enredo complexo, cheio de mistérios e segredos. Mas, não se engane, pois as aventuras do trio Jin, Mugen e Fu não têm nada a ver com este animê sombrio. Será que você é capaz de desvendar os segredos de Ergo Proxy?

36 One Piece

quando a pirataria é legal!

Imagine um mundo em que a justiça perdeu o controle e os piratas são idolatrados por todos. Neste lugar, pirataria é um dos gêneros mais rentáveis e todos querem entrar na onda. Não, não estamos falando do Brasil, mas do mundo de One Piece. Tudo começa quando um garoto chamado Monkey D. Ruffy decide tornar-se o novo rei dos piratas, num lugar em que todos buscam o lendário tesouro conhecido como One Piece, escondido por Gold Roger, o rei dos piratas.

47 Touch

Minami Asakura é a melhor amiga que alguém poderia desejar e os gêmeos Uesugi, Tatsuya e Katsuya a adoram. Vizinhos desde a infância, eles são inseparáveis. Tudo ia muito bem entre eles, até dois deles descobrirem que o terceiro é uma menina...

56 Pretear

Quando a neve vermelha cai e os seres vivos começam a morrer ao serem tocadas por ela, os cavaleiros de Leife sabem que este é um sinal de que Fenrir está voltando e quer destruir a fonte que origina a vida. Por isso, eles têm que encontrar a garota que será a neve branca, a nova Pretear.

62 Lady Oscar

A Rosa mais bela da Cultura Pop Japonesa – Parte 2

10 – Mural
76 – Coleção
77 – Model Sheet
78 – Caixa Postal
80 – Fan Gallery
81 – Curso- Relâmpago de Animê e Mangá
82 – Dublagem
83 – Play (Letra)
84 – Play
86 – Live Action
88 – Cosplay
92 – Fanfic/Conto
94 – SHOP
96 – Nippon
98 – Curso Relâmpago de Japonês

Review: As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.

Anime Pró *Insider*

Grimms Mangá é um sucesso!

Lançado durante o Anime Dreams, Grimms Mangá, de Kei Ishiyama, foi um dos grandes destaques do evento que reuniu mais de 30 mil pessoas. O mangá ficou entre os três títulos mais vendidos durante o evento e em apenas 4 dias, boa parte da tiragem foi consumida.

O público que estava lá e pôde conferir em primeira mão o lançamento da NewPOP Editora, falou com entusiasmo do novo título. Luciana A. Caetano, de 18 anos, disse ter adorado o traço e recomendou o mangá para todas as suas amigas. "Além de trazer uma história presente em nosso cotidiano, o trabalho feito na edição somado ao preço faz desse mangá um grande candidato a um dos melhores lançamentos do ano!", conclui.

Já Rubens Souza Alcher, de 40 anos, foi ao evento acompanhando a filha mas acabou não resistindo a Grimms Mangá. "Estou comprando o mangá para minha filha, mas vou ler também. Ela vai ter que me explicar como ler esse quadrinho oriental", incita o pai e novo leitor.

Dentre os lojistas, o título também é visto com bons olhos, tamanha sua aceitação pelo público. "O trabalho de marketing somado a qualidade do produto fez de Grimms Mangá um sucesso em seu lançamento", afirma Zé Luiz, gerente de marketing da Comix Book Shop, que continua: "É mais um titulo da NewPOP que tem sua cota esgotada em um curtíssimo período de tempo. Já reservamos mais exemplares para atender a demanda de pedidos dos leitores e das lojas que atendemos por todo o país", revela Zé Luiz.

Grimms Mangá apresenta os contos dos Irmãos Grimm de uma maneira totalmente diferente. Com os magníficos traços da mangaká Kei Ishiyama, personagens há muito conhecidos escapam, de maneira divertida, de seus papéis: aqui, Chapeuzinho Vermelho e o Lobo têm grandes chances de se tornarem um par amoroso, Rapunzel se apresenta às avessas e João é um pequeno narcisista que sabe enfrentar a vida e é idolatrado pela irmã. Os Doze Caçadores e Os Dois Irmãos, contos menos tradicionais, aparecem em novas versões. Romantismo, comicidade e charme garantidos — um momento mágico com contos de natureza muito especial, numa versão mangá como você nunca viu!

GRIMMS MANGÁ

Volume Único
NewPOP Editora
Autora: Kei Ishiyama
ISBN: 978-85-60647-06-4
176 páginas - 12,7 x 18,9 cm – papel offset – capa cartonada
R$ 11,90

TOKYOPOP
APRESENTA
Kei Ishiyama
GRIMMS
MANGÁ
new POP

AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Os preferidos do site

ANIMÊ
1º - Naruto
2º - Cavaleiros do Zodíaco
3º - Love Hina
4º - Death Note
5º - Bleach

MANGÁ
1º - Naruto
2º - Karekano
3º - Death Note
4º - Gantz
5º - Hunter X Hunter

→**Acesse nosso fórum:** www.animepro.com.br/forum

Jetix apresenta a 15ª temporada de

Power Rangers:

Operação Ultraveloz

Estreou em março no Jetix a nova temporada de Power Rangers. A série é exibida de segunda a sexta, às 9h e 16h30 e aos sábados e domingos, às 8h30. Intitulada Power Rangers: Operação Ultraveloz, a nova fase da popular franquia de heróis promete trazer de volta antigos fãs, não satisfeitos com algumas das aventuras anteriores.

> " Através da história da humanidade, o bem luta contra o mal... E, felizmente, o bem sempre prevalece. No entanto, isto está prestes a mudar..."

Sobre a história:

A "Coroa Aurora" contém sete magníficas jóias provenientes de sete galáxias e é capaz de ceder um incrível poder àquele que a possuir. Uma vez no passado, os sábios anciões escreveram sobre ela, mas tudo foi esquecido como um mito há muito tempo... Mas agora, a Coroa foi descoberta. Obscuras forças do passado despertaram em busca das sete jóias. Se as descobrirem e as colocarem na Coroa, o mal não poderá ser detido.

Cinco jovens valentes se envolvem em uma incrível busca ao tesouro mundial para rastrear e encontrar as jóias perdidas. Sua missão estará repleta de enigmas que deverão decifrar. Juntos viverão ação, aventura e batalhas espetaculares. As jóias devem ser encontradas e colocadas em segurança, antes que o mal consiga obter as "Coroa dos Deuses". O destino do nosso mundo e de todo o universo está nas mãos dos Power Rangers: Operação Ultraveloz.

NARUTO

INÉDITO NO BRASIL

Série está de volta com os episódios inéditos!

Naruto está de volta, com força total e muitas novidades. Começou a dublagem da terceira e da quarta temporada de uma das séries mais famosas dos últimos anos. O trabalho mudou de lar, anteriormente as dublagens de Naruto eram feitas na Dublart, agora são feitas em um novo estúdio e com uma nova diretora.

CBS é o nome do novo estúdio que assumiu a responsabilidade de dublar Naruto e a direção está nas mãos da diretora de dublagem Denise Simonetto assim como Bleach. Denise Simonetto é uma profissional de renome no campo da dublagem. Interpretou personagens como Cammy do Street Fighter, Olívia Palito da série Popeye, e quem não se lembra da Punky, a levada da breca? Foi ela quem deu voz a essa garota que marcou a infância de muita gente. Por isso, meus caros, fiquem despreocupados, a direção está muito cuidadosa, rigorosa e feita com muito carinho e dedicação.

Para garantir a fidelidade da adaptação da série, que diga-se de passagem foi muito elogiada pela distribuidora Viz Media, os profissionais Junior Fonseca (editor da Neo Tokyo) e Cristina Paras foram mantidos e continuam responsáveis pela escolha dos termos traduzidos e adaptação da série.

Outra grande surpresa fica por conta das aberturas originais, como por exemplo, a música "Haruka Kanata", que é a abertura da segunda temporada japonesa e não foi alterada como na primeira temporada de Naruto exibida aqui no Brasil. Se você quer encontrar mais dubladores de Naruto acesse a comunidade do orkut "Naruto Dublado, Datte Bayo!!!".

Veja a dublagem!

Quem quiser acompanhar o primeiro dia de dublagem de um dos personagens mais carismáticos do animê, Rock Lee, dublado por Thiago Keplmair, pode conferir pelo link: www.youtube.com/watch?v=s_w0Yd99XJs

Algumas vozes novas

Alguns personagens novos da nova temporada já foram escolhidos, e muito bem escolhidos por sinal, abaixo você confere a lista de personagens e seus respectivos dubladores:

Raposa de Nove Caudas: Wellington Lima
(Hajime Saitou em Samurai X, Majin Boo em Dragon Ball Z e Zabuza em Naruto).

Gamabuta: Eudes Carvalho
(Sr. Tsukino em Sailor Moon, Moa de Borboleta em Cavaleiros do Zodíaco).

Pakkun: Cassius Romero
(Aoshi em Samurai X, Haguen de Merak de Cavaleiros do Zodíaco).

Tsunade: Cecília Lemes
(Deusa Ártemis em Cavaleiros do Zodíaco, Mãe da Bulma em Dragon Ball Z).

Bate-Papo com Kanruko

01 - Antes de tudo, como você acabou ganhando o personagem Kanruro?

Estavam fazendo testes para o Sasuke e o Naruto na época. Não conseguiam encontrar dubladores que agradassem ao distribuidor e até disseram que eu deveria fazer o teste. Mas eu queria mesmo era algum vilão, então resolvi esperar, e logo depois veio o convite do Leonardo Camillo que era o antigo diretor de Naruto e me convidou para eu ir fazer o teste. Fiz o teste e passei, fiquei muito feliz, ainda mais pelo comentário da Viz Media "KANKURO: Eduardo is perfect!!".

02 - Foi difícil encarnar o personagem?

Não foi tão difícil encarnar o personagem. Eu já havia visto todos os episódios que haviam saído até aquele dia, cheguei a fazer pesquisa nos mangás, alguns sites em outras línguas. Cheguei até manter contato com dubladores americanos e o diretor da dublagem de Naruto do México, que até ficamos muito amigos.

03 - Você acha que há semelhanças entre o ninja e você? Como você analisa o personagem?

Nossa, existem muitas semelhanças. Acho até isso muito engraçado. As vezes eu penso que eu fui escolhido mais pela personalidade do que pela interpretação e a voz. O Kankuro é um grande estrategista, forte, sempre tem um trunfo na manga, é calmo, mais quando se enfurece, não tem pra ninguém. Às vezes ele é meio bobo, também. Eu sempre tento entender o que ele está pensando, por que ele não age sem pensar e tudo tem uma resposta lógica para ele.

04 - Como é voltar a fazer a série? Há alguma dificuldade ou você já se acostumou com o personagem?

Voltar fazer a série é muito bom. Eu já estava numa expectativa tremenda há alguns meses para voltar a dublar logo, agora que voltou, fiquei mais na expectativa por saber os desafios que teremos de enfrentar. Também há aquela dificuldade de você ficar mais de 1 ano sem dublar aquele personagem, e quando volta, às vezes ficamos meio perdidos. Mas o lado bom, é que eu trabalhei em outras produções nesse tempo, e fui me aperfeiçoando cada vez mais e agora, quando voltei a dublar, o Kankuro está ainda melhor.

05 - Como é participar de uma série tão importante?

È uma responsabilidade e um prazer muito grande. Todos os dias recebo recados, e-mails dizendo que eu devo tomar muito cuidado para não estragar a série. Acho bem legal essa cobrança dos fãs da série exigindo um bom trabalho, afinal, nós não dublamos apenas para gente, e sim para todos que gostam. Todos os fãs das séries deveriam ser como os fãs de Naruto, atenciosos e dedicados.

06 - O que podemos esperar do Kanruro nessa nova leva de episódios, você já sabe o que acontecerá com ele?

Vocês podem esperar um Kankuro mais maduro, forte, inteligente e decido. As lutas dele agora em diante vão ficar imperdíveis. Ele vai mostrar do que ele é capaz. Aguardem novas técnicas, novos jutsus, ele vai começar a mostrar a sua força e novas missões imperdíveis.

07 - Deixe uma mensagem para os fãs de Naruto

Espero que vocês curtam bastante essa nova temporada, estamos fazendo com muito carinho. Se você gostarem de algo, digam para nós, se não gostarem, por favor, nos digam também. Adoramos todo o contato com o público fiel e que adora dublagem. Deixo meu e-mail para quem quiser entrar contato serandini@pop.com.br. Um grande abraço e até a próxima.

Bate-Papo com Sasuke

01 - Antes de comentar o retorno da série para dublagem, nos conte como você acabou sendo escalado para dublar um dos principais personagens da série.

Isso aconteceu no início de 2006. Eu estava começando a dublar, dublava há 5 meses na época, e fui chamado pra fazer teste para a série. Fiz o teste umas 4 vezes até ser escolhido para o personagem. A cada vez que eu fazia um teste, eles pediam para voltar e refazer mudando algum pequeno detalhe, até que ficou do jeito que eles queriam e eu fui escolhido.

02 - Pegar as características do personagem deu muito trabalho? Há algo na dublagem de Sasuke que foi criado por você, alguma característica em especifico.

A primeira vez que fui dublar o Sasuke, apesar de já ter feito inúmeros testes, senti um pouco de dificuldade. Principalmente pelo fato de ter que deixar o personagem frio e pouco arrogante, sem esquecer-se de interpretar. Acho que fazer personagens mais sérios e frios é bem mais difícil do que os exagerados. Tentei manter a personalidade e o jeitão do personagem o mais fiel ao original possível. Mas o personagem acaba ficando um pouco com o nosso jeito, isso é inevitável.

03 - Você e o Sasuke possuem algo em comum? O quê?

Sou um vingador. risos. Brincadeirinha! Acho que não tenho muitas coisas em comum com ele não. Acho que o que se assemelha um pouco é a determinação em atingir os objetivos. Também sou bem determinado e dedicado com o que quero alcançar.

04 - Como é voltar ao personagem depois de tanto tempo? Há alguma dificuldade em especial? Você estava com saudades de dublar o Sasuke?

Ter pausas longas no processo de dublagem traz um pouco de dificuldade no retorno. A gente tem que lembrar como fazia antes, como impostava a voz, e se readaptar ao personagem, o que às vezes não é fácil. Adoro dublar o Sasuke, e estava superansioso para o retorno da série. Pena que a previsão de retorno é só até o 104, porque não vejo a hora de fazer a famosa seqüência da luta na cachoeira. risos.

06 - O que os fãs podem esperar dessa nova fase e principalmente do Robson atuando como Sasuke?

Com certeza um trabalho de dublagem feito com dedicação e cuidado. Estou pronto para me dedicar e tentar aprimorar mais ainda. Espero que gostem!

07 - Para finalizar, deixe sua mensagem para os milhares de leitores da NT que acompanha e admira seu trabalho.

Fico superfeliz com o carinho que os fãs têm com a gente, e tento retribuir com meu trabalho, tentando fazer sempre com bastante cuidado para que gostem do resultado final. Espero que gostem! Valeu!

Mais um espaço para você expor suas idéias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para neo@animepro.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

Tema da próxima edição:

Tema da próxima edição: Você prefere o lançamento de animês em Box ou em discos avulsos?

>> Fórum: www.animepro.com.br/fo
Orkut: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Qual editora deixou a desejar em 2007?

A **Conrad**, porque descontinuou diversas séries que eu gosto, como Monster, Battle Royale e Sanctuary. Não sei se os títulos foram cancelados ou não, mas a demora mostra total descaso com seus leitores. A JBC nunca cancelou nenhum título seu.
Danilo Marques

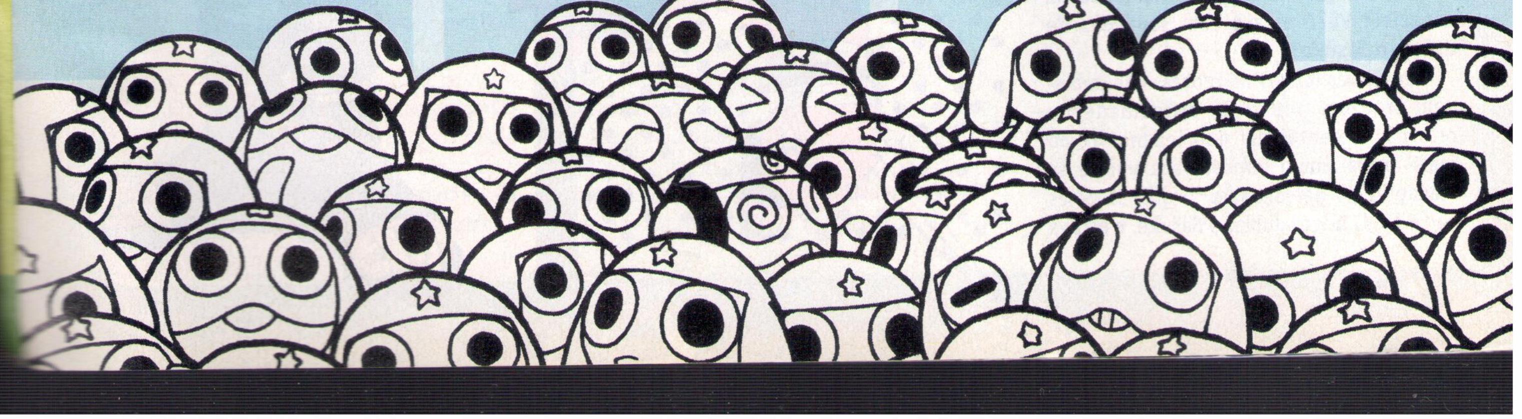
A **JBC** me desapontou, pois não trouxe tantos títulos fortes e continuou qualidade ruim de seus mangás (na questão do papel, cola e tudo mais). Enquanto outras editoras melhoram pouco a pouco sua qualidade de acabamento, a JBC ficou parada no tempo.
Gisela Lima da S. Mendes

A **Conrad Editora** me desapontou completamente com diversos títulos atrasados e sem dar nenhuma informação para os leitores. Ela sempre se destacou pela qualidade, mas esses problemas estão se sobressaindo. Tomara que melhore em 2008.
Lucas Lima Pereira

Infelizmente, a editora que menos me trouxe alegrias foi a Conrad. Houve uma visível queda na qualidade dos textos, os lançamentos não ocorreram nos prazos e muitos mangás estão descontinuados.
Uzumaki Pedro Luiz

Nunca perdoarei a **Conrad** pelo cancelamento de **Dr. Slump.** E agora, sinto que vai ocorrer a mesma coisa com outras séries como Sanctuary e Monster. Pra mim, a Conrad foi de longe a pior editora de 2007.
Juliana Francis de Souza

A **Conrad**, que parou no tempo e mostrou um desrespeito com seus leitores. Basta ver a falta de regularidade de seus mangás e o cancelamento de títulos como **Dr. Slump e Megamen.** Ela precisa ficar esperta, pois novas editoras estão surgindo e mostrando um bom trabalho.
Ramon A. Souto



Quem é quem no universo de NARUTO

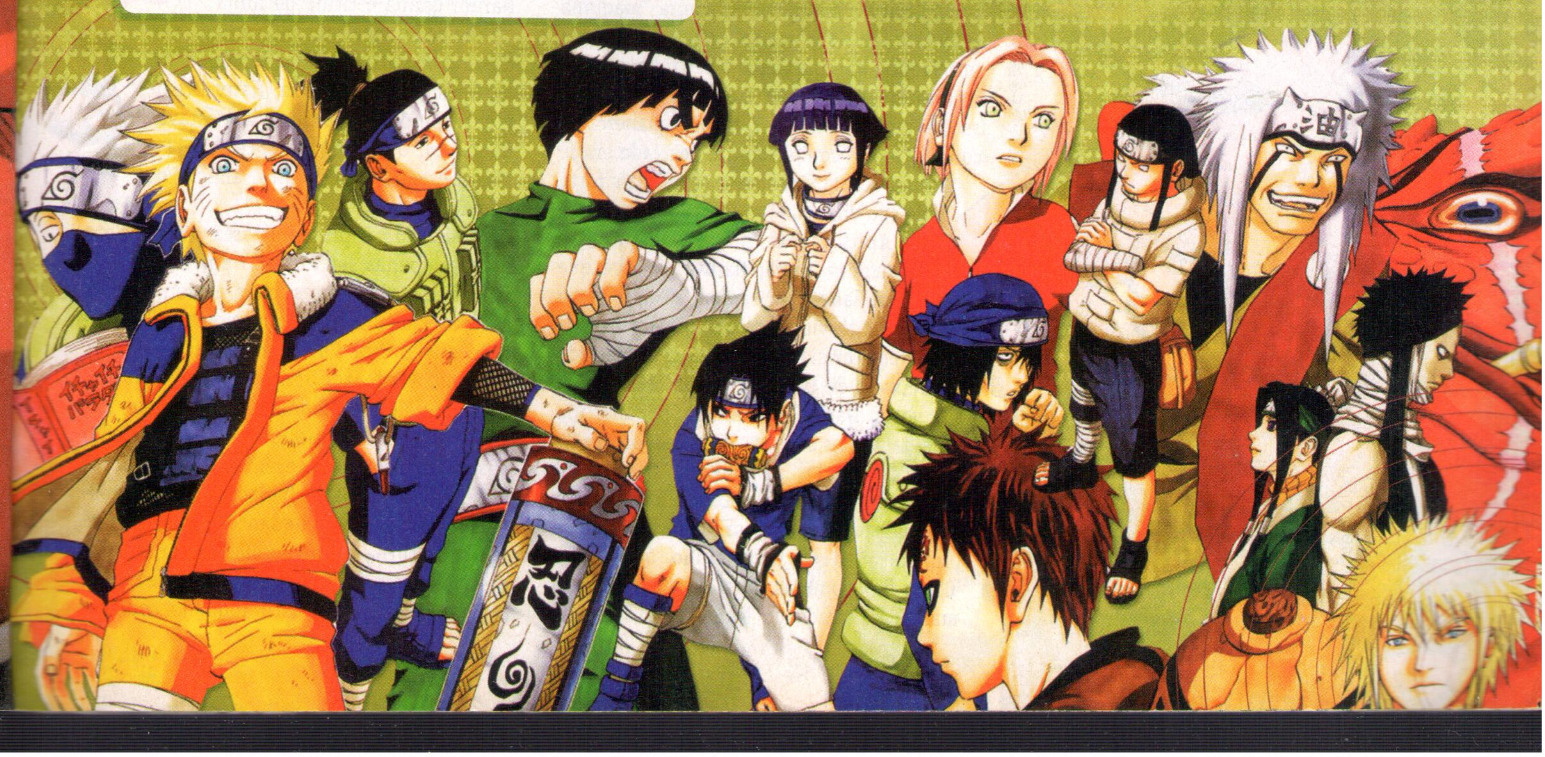
Por Matheus Peçanha

Um dos grandes méritos da série Naruto é, sem dúvida, seus personagens. Alguns carismáticos, outros mais nervosos, alguns com passado sombrio... Diferentes, mas com uma coisa em comum: todos conseguem mexer com o telespectador, seja despertando ódio ou cumplicidade. Por isso, trouxemos um guia com os principais personagens de série. Além disso, nesta matéria você encontrará informações sobre alguns vilões que são fundamentais para se entender o começo da série. Que comecem as apresentações!

Naruto Uzumaki

Primeira aparição — No mangá: Capítulo 01; **no animê:** Episódio 01
Dubladora original: Junko Takeuchi
Dubladora brasileira: Úrsula Bezerra
Idade: 12 e 13 anos (1ª Parte)
Data de aniversário: 10 de outubro
Rank Ninja: Genin
Time Ninja: Equipe Sete

Naruto Uzumaki é o personagem principal da série de mesmo nome, criada por Masashi Kishimoto. De caráter forte, Naruto é um garoto com plenas características do meio onde foi criado. Retratado como um jovem forte, de cara pode ser comparado a outro personagem do mundo dos animês:



> “Após falhar no exame para se tornar um ninja, Naruto percebe que a realidade nem sempre é doce como parece.”

Son Goku, o poderoso sayajin criado por Akira Toriyama. Fazer um paralelo entre esses dois personagens é mais fácil do que parece, já seus autores, ao idealizarem tais personagens, criaram, na verdade, heróis que influenciaram milhares de pessoas com seu modo de vida: a busca da perfeição, o pensamento positivo e a idéia de nunca desistir de seus verdadeiros sonhos. Se em Dragon Ball Goku fazia de tudo para se tornar o homem mais forte do mundo, em Naruto o personagem título corre atrás de seus sonhos para se tornar o maior Hokage de sua vila, recebendo reconhecimento de todos pelo esforço.

Naruto é uma típica criança-problema: com um caráter único, o garoto faz de tudo para chamar a atenção das pessoas ao seu redor. Mais fácil do que perceber como Naruto é, é perceber porque ele é assim. Na história, anos atrás, a aldeia de Konoha foi atacada por uma poderosa raposa demônio que destruiu grande parte da vila. Em um ato de auto-sacrifício, o ninja deu sua vida para que a raposa fosse selada no corpo do jovem garoto de cabelos loiros que acabara de nascer. Naruto passou a carregar o espírito da raposa de nove caudas: o medo gerado pelas pessoas que o cercavam era tanto que eles isolavam o garoto. Embora, antes de morrer, o quarto Hokage tivesse pedido para que aquela criança fosse amada como qualquer outra, não foi isto aconteceu; as pessoas eram proibidas de relatar ao garoto a verdade por trás de sua história. O resultado foi óbvio: Naruto se tornou uma criança solitária, que fazia suas brincadeiras para chamar a atenção das pessoas, já que não conseguia isso de outra maneira. Sua vida solitária transformou Naruto em uma verdadeira “máquina de determinação”: por saber que não tinha uma família que lhe desse o reconhecimento necessário, ele faria de tudo para conseguir isso de outras pessoas. E a única maneira de conquistar o reconhecimento desejado era se tornando um Hokage, o ninja mais forte de sua vila.

Após falhar no exame para se tornar um ninja, Naruto percebe que a realidade nem sempre é doce como parece. Movido por um sentimento de dor por ter sido mais uma vez rejeitado e deixado de lado por todos os outros a sua volta, Naruto é induzido a roubar um dos pergaminhos secretos da aldeia oculta da Folha. O final todos já conhecem: Naruto que é salvo pelo seu professor Iruka, logo o salva em seguida em seguida, usando um dos golpes proibidos daquele pergaminho, o Jutsu do Clone das Sombras, que viria a se tornar marca registrada do Ninja. Pela determinação e pelo ato de coragem, Naruto ganha o título de ninja da Vila de Konoha, rumando ao seu destino de tornar-se uma lenda.

Após tornar-se Genin, Naruto realmente percebe que sua vida estava mudando. O jovem, até então solitário, consegue algo inédito: amigos de verdade.

Apesar de à primeira vista o time Sete parecer apenas ser formado por três jovens fisicamente diferentes, suas personalidades são parecidas. Naruto, um moleque brincalhão que nunca havia levado a sério seus estudos, é colocado junto de Sakura, jovem pela qual ele é apaixonado, e de Sasuke, um frio e calculista ninja, que Naruto odeia. O desenrolar da série apresenta um dos maiores desenvolvimentos de personagens já mostrados em animês: enquanto o personagem título se torna cada vez mais determinado, mesmo em meio a situações que levariam muitos de nós a desistir logo no começo,

Sakura amadurece e deixa de lado a imagem de boa garota de aparência ideal para se tornar uma verdadeira ninja, que luta para salvar vidas e honrar o nome de sua aldeia. Já Sasuke, movido pela vingança contra seu irmão, conhece a amizade verdadeira através dos outros dois jovens — mesmo que depois, consumido pelo ódio, abandone a equipe Sete. Mas, com a mensagem de que verdadeiras amizades nunca acabam, Naruto não desiste de "salvar" seu amigo.

A imagem, imensamente atrativa, formada pela equipe encabeçada por Naruto é um dos grandes fatores responsáveis pelo sucesso da série ao redor do mundo: embora convergentes em alguns ponto, os três se completam. A equipe perfeita e a luta perfeita fazem parte da proposta retratada nitidamente pelo autor. Mas, para que isso ocorra algum dia, muito esforço terá de ser feito.

Naruto foi concebido como um jovem simples e estúpido, mas um verdadeiro guerreiro. Mesmo que suas origens sejam misteriosas, sua força não advém apenas do árduo treinamento passado para ele e seus dois amigos após se tornarem Genins.

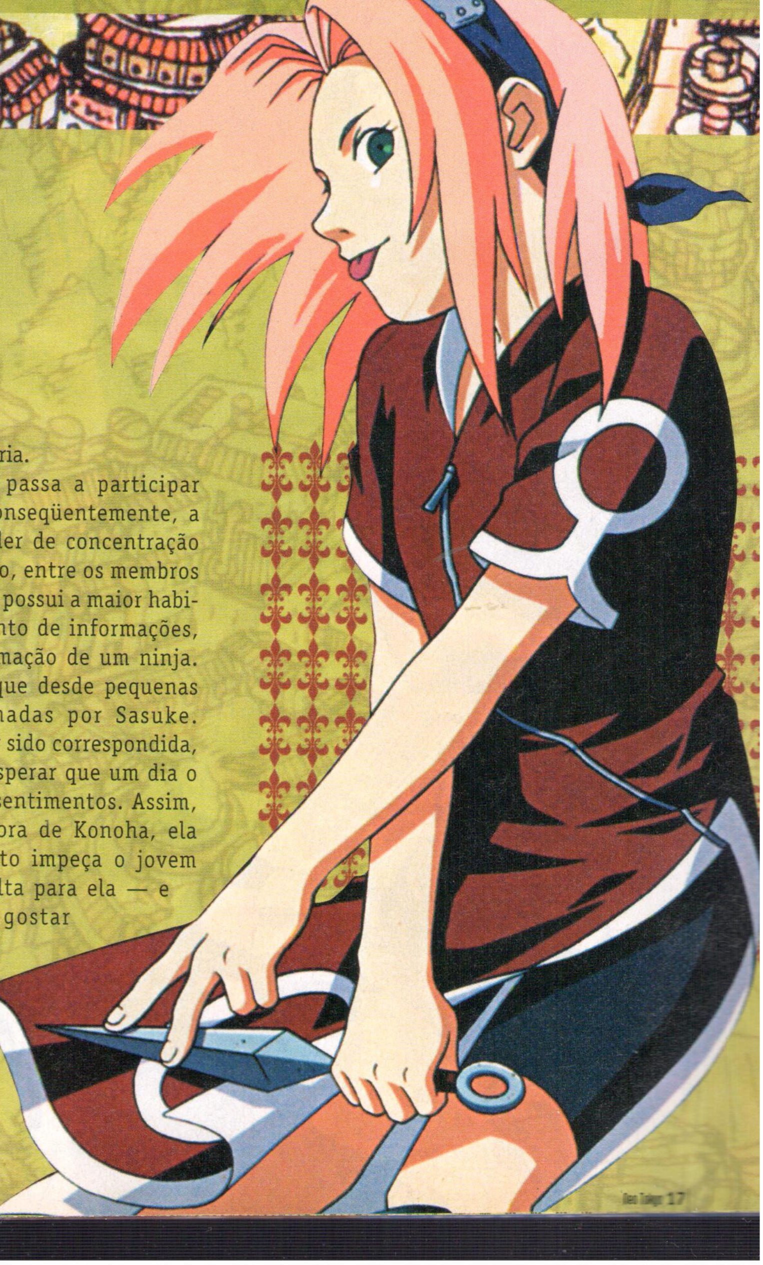
Durante o Exame Chunin, Naruto acaba ficando amigo de outros ninjas da vila, como Rock Lee, e descontente com outros, como Neji — relações que são mostradas mais adiante no animê, nos finais do exame. No decorrer da série, o ninja desenvolve suas habilidades em um ritmo surpreendente. Com Jiraya ele aprende a controlar seu poderoso chakra da Raposa de Nove Caudas, além do golpe Rasengan, que, anteriormente, havia sido aprendido apenas pelo Quarto Hokage. É também com Jiraya que Naruto viaja em treinamento, quando ocorre a ruptura da série. Neste momento, o animê é dividido em Naruto e Naruto Shippuden, que têm entre si um espaço temporal de cerca de dois anos, o tempo do treinamento do ninja.

Mais do que um garoto irritante, Naruto é exemplo de determinação. O número de vezes que se mostra como alguém que nunca desiste (e que, deixemos bem claro, acaba por influenciar seus amigos) é enorme. Um herói quase perfeito.

> "Com Jiraya ele aprende a controlar seu poderoso chakra da Raposa de Nove Caudas, além do golpe Rasengan, que, anteriormente, havia sido aprendido apenas pelo Quarto Hokage."

Sakura Haruno

Primeira aparição — No mangá: Capítulo 03; **no animê:** Episódio 01
Dubladora original: Chie Nakamura
Dubladora brasileira: Tatiane Keplermaier
Idade: 12 e 13 anos (1ª Parte)
Data de aniversário: 28 de março
Rank Ninja: Genin
Time Ninja: Equipe Sete



Sakura, uma das principais personagens da série, forma a equipe Sete com Sasuke e Naruto. Ela é uma jovem normal: estuda, tem sonhos e ama um garoto. Mesmo sendo apresentada desta maneira no começo da série, é ela quem mostra um dos maiores desenvolvimentos entre os demais personagens. Sakura sempre se esforçou para ser a primeira da sala e sua dedicação pelos estudos chamou a atenção de todos. Desde muito cedo nutriu um amor por Sasuke — mesmo que ele nunca houvesse demonstrado um pingo de compaixão com ela.

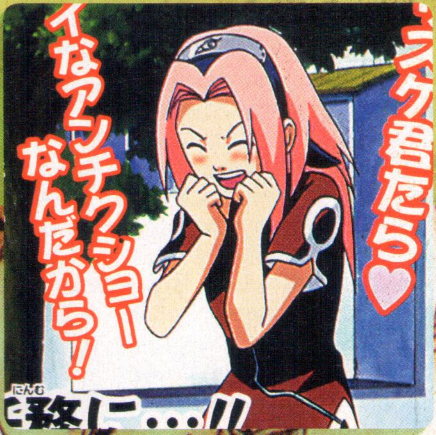
Já por Naruto, Sakura alimentava uma repulsa no começo da série, mas o sentimento muda com o passar do tempo. No início da série, Sakura não passava de uma garota frágil e fútil, mas decide mudar para proteger as pessoas que ela ama. Tanto que durante o Exame Chunin, a garota corta seus cabelos após ser ridicularizada, como sendo apenas mais uma garota ingênua que se importa com sua aparência. A partir deste dia a jovem promete a si mesma que mudaria.

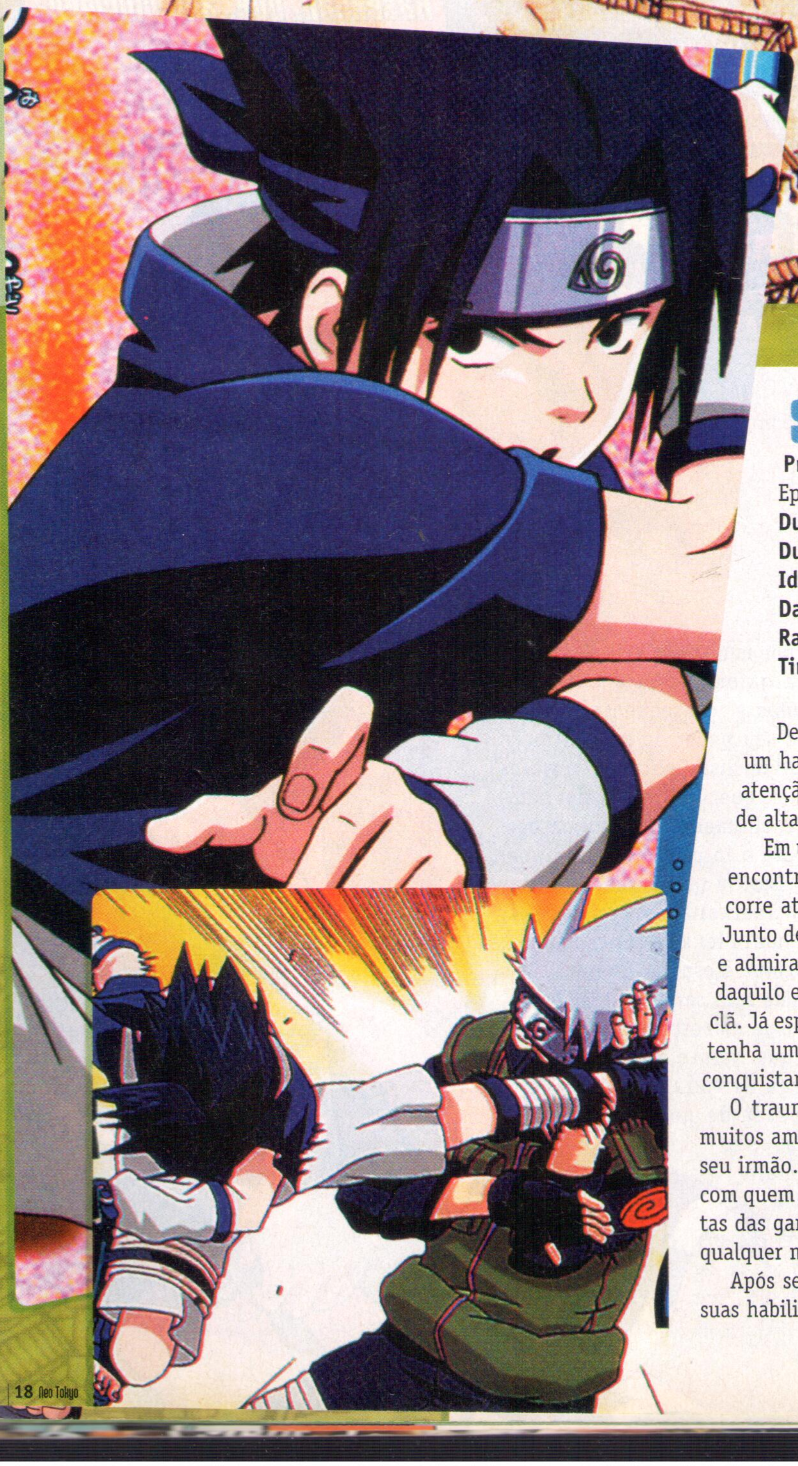
Então, a garota passa a participar mais das lutas e, conseqüentemente, a desenvolver seu poder de concentração de chakra. Além disso, entre os membros da equipe é ela quem possui a maior habilidade de recolhimento de informações, essencial para a formação de um ninja. Sua rival é Ino, já que desde pequenas ambas são apaixonadas por Sasuke. Mesmo sem nunca ter sido correspondida, Sakura continua a esperar que um dia o rapaz entenda seus sentimentos. Assim, após Sasuke ir embora de Konoha, ela pede para que Naruto impeça o jovem e que o traga de volta para ela — e Naruto, apesar de gostar de Sakura, promete que trará ele de volta. Mesmo não conseguindo cumprir sua promessa durante a primeira parte da série, Naruto volta para Shippuuden após seu treinamento com Jiraya disposto a cumprir a promessa que havia feito à amiga anos atrás.

No começo da série, Sakura é responsável por alguns dos momentos mais cômicos da obra. Às vezes, quando a garota expressa uma opinião, é mostrada uma "Sakura por dentro", ou seja, sua real opinião sobre o assunto abordado. Na verdade, além de ser uma tática de humor, a "Sakura por dentro" mostra a personalidade dividida da jovem garota, que, ainda criança, não possui o amadurecimento necessário para expressar sua verdadeira opinião. Com o passar do tempo, o recurso é cada vez menos explorado, ilustrando perfeitamente o desenvolvimento do caráter da garota.

Durante as batalhas, Sakura sempre assumia posto de proteção, o que a leva a desenvolver uma maior habilidade para as táticas médicas. Dessa maneira, Sakura passa treinando com Tsunade durante os dois anos e meio que dividem Naruto de Naruto Shippuuden, para que no futuro possa ajudar seus amigos , e quem sabe, algum dia trazer Sasuke de volta.

> **"Durante as batalhas, Sakura sempre assumia posto de proteção, o que a leva a desenvolver uma maior habilidade para as táticas médicas."**


ケ君たら♥
イなアンチクショー
なんだから！
にんむ
務に…!!



Sasuke Uchiha

Primeira aparição — No mangá: Capítulo 03; **no animê:** Episódio 01
Dublador original: Noriaki Sugiyama
Dublador brasileiro: Robson Kumode
Idade: 12 e 13 anos (1ª Parte)
Data de aniversário: 23 de Julho
Rank Ninja: Genin
Time Ninja: Equipe Sete

Desde pequeno, Sasuke viveu à sombra de seu irmão, Itachi Uchiha, um habilidoso ninja. Por este motivo, o jovem nunca ganhou toda a atenção de sua família, o poderoso clã Uchiha, um grupo de guerreiros de alta linhagem, famoso por possuír o poder do Sharingam.

Em um dia qualquer, ao chegar às instalações do Clã Uchina, Sasuke encontra vários de seus parentes mortos pela rua. Desesperado, ele corre até sua casa, atrás de seus pais. Encontra apenas seus corpos. Junto deles, um Itachi totalmente diferente daquele que ele conhecia e admirava. Itachi então revela ao garoto, que não entendia o motivo daquilo estar acontecendo, que havia matado todos os membros de seu clã. Já esperando por sua morte, Sasuke é poupado pelo irmão, para que tenha uma vida de ódio e amargura e um dia ir ao seu enconto, para conquistar sua vingança.

O trauma transforma Sasuke em uma pessoa fria e calculista. Sem muitos amigos, o ninja foca seus esforços em um único objetivo: matar seu irmão. Por acreditar estar num nível muito superior ao das pessoas com quem convive, Sasuke não considera sequer seus sentimentos (muitas das garotas da vila são apaixonadas por ele). Tudo o que quer é, de qualquer maneira, ficar mais forte.

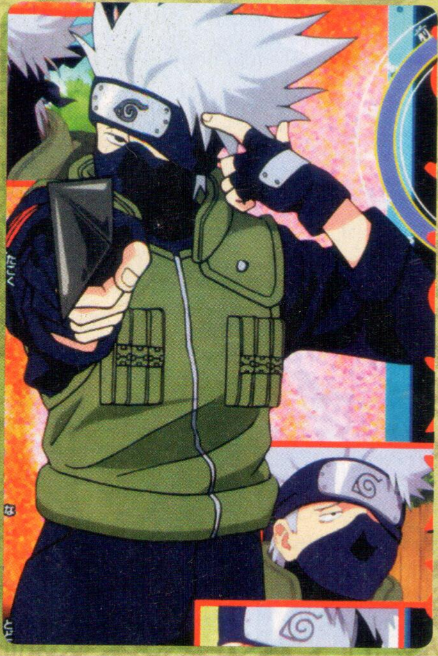
Após se tornar Genin, Sasuke fica frustrado por ter que compartilhar suas habilidades com um moleque desmiolado como Naruto e uma garota alucinada como Sakura. Por se considerar muito mais forte que seus amigos, o garoto acaba por se surpreender e perceber que ele havia sido o único ingênuo esse tempo todo: enquanto Sakura desenvolve suas técnicas de concentração de chakra e de recolhimento de informações, Naruto desenvolve suas habilidades ninjas em um ritmo gigantesco. Ao perceber isso, o jovem vingador fica frustrado, pois acredita estar muito abaixo dos poderes de seu irmão.

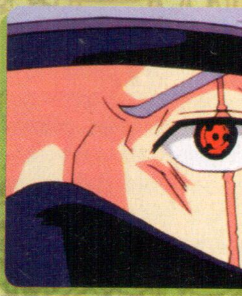
Durante o Exame Chunin, Sasuke é mordido por Orochimaru, que, interessado no poder do garoto, lhe promete uma força ilimitada caso ele a deseje. Movido única e exclusivamente pelo ódio em seu coração, Sasuke se separa de seus amigos e vai ao encontro de Orochimaru, buscando os prometidos poderes para que finalmente possa derrotar seu irmão e vingar seu clã. Naruto fica inconformado com o ato egoísta do ninja, mas não consegue pará-lo. É na segunda parte da série, em Naruto Shippuden que o jovem ninja loiro começa sua busca pelo seu grande amigo, tentando salvá-lo desta obsessão doentia.

> “Movido única e exclusivamente pelo ódio em seu coração, Sasuke se separa de seus amigos e vai ao encontro de Orochimaru.”

Kakashi Hatake

Primeira aparição — No mangá: Capítulo 03; **no animê:** Episódio 03
Dublador original: Kazuhiko Inoue
Dublador brasileiro: Élcio Sodré
Idade: 26 e 27 anos (1ª Parte)
Data de aniversário: 15 de setembro
Rank Ninja: Jonin
Time Ninja: Equipe Sete





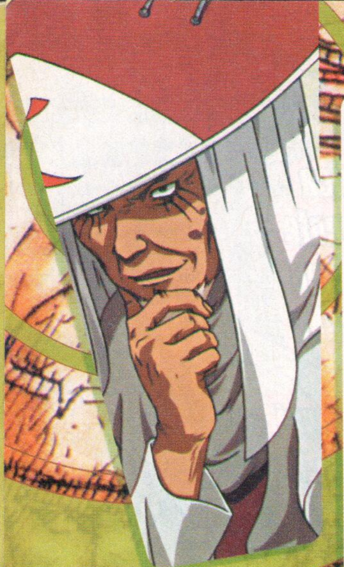
> “Desde muito cedo, Kakashi mostrou-se um prodígio, se formando na academia ninja aos cinco anos, conseguindo a graduação de Chunin aos seis, e a de Jonin aos treze.”

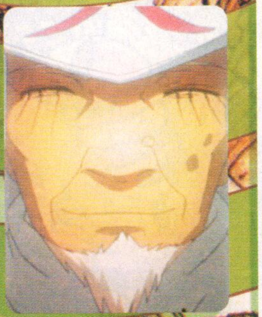
Kakashi é um dos mais poderosos ninjas Jounins de toda aldeia da Folha. Dono de uma aparência peculiar, possui em um dos olhos o Sharingan, olho “mágico” que apenas os membros do clã Uchicha possuem, mas que, misteriosamente, Kakashi adquiriu. Por isso, Kakashi ficou conhecido como “o ninja copiador”, uma vez que tal olho lhe dá a capacidade de prever os futuros golpes do inimigo — e, assim, poder aplicá-los contra eles.

Desde muito cedo, Kakashi mostrou-se um prodígio, se formando na academia ninja aos 5 anos, conseguindo a graduação de Chunin aos 6, e a de Jonin aos 13.

Kakashi é conhecido por ser muito rígido. Desde que se tornou um chefe de equipes, nunca havia pegado um time que conseguisse passar por sua primeira prova. A equipe de Naruto surpreende o ninja, não só por passar na prova, mas também por ter demonstrado um poder acima da média, o que resulta em grande interesse por parte de Kakashi.

Kakashi possui um passado triste, contado ao decorrer da série. Suas difíceis relações com pessoas são um bom exemplo de como o ninja mascarado viveu até se tornar quem é hoje.



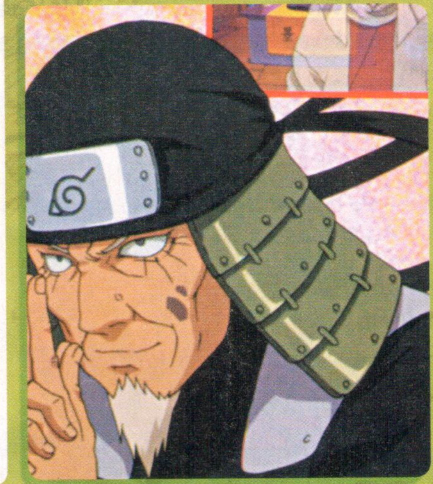


Terceiro Hokage

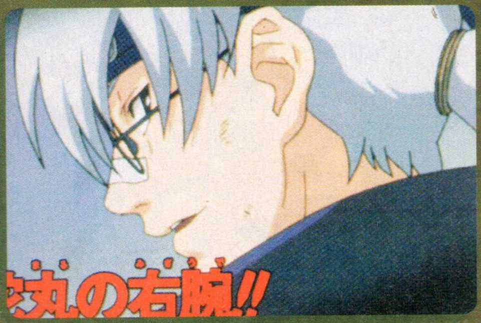
Idade: 69
Ranking Ninja: Hokage

O Terceiro Hokage da vila de Konoha foi um discípulo direto dos dois primeiros Hokages, fundadores da aldeia oculta da Folha. Sarutobi possui um vasto conhecimento em jutsus, além de poderosos ataques. Ele ainda possui uma poderosa invocação: Enma, o rei macaco, que se transforma em uma eficiente arma de combate que o Terceiro maneja com primor. Quando mais jovem, Sarutobi foi o professor dos 3 grandes sanins: Jiraiya, Orochimaru e Tsunade. Desta maneira, o poder do terceiro Hokage pode ser medido pelo nível de força de seus aprendizes, algo incrivelmente grande. Embora fosse uma equipe singular, Sarutobi esperava que algum dia pudesse passar seu título a Orochimaru. Mas ao perceber que Orochimaru só desejava o poder que o título proporcionava, Sarutobi decidiu não arriscar o destino da vila, uma vez que um Hokage deve, acima de tudo, amar sua aldeia e poder até dar a vida por ela. O ninja nomeado como o quarto Hokage foi Minato Namikaze, que honrou o título conseguido, ao sacrificar-se e selar a alma da Raposa de Nove Caudas em Naruto, salvando, assim, a vila de uma possível destruição. Após a morte do Quarto, Sarutobi se viu obrigado a reassumir o título que carregou durante tanto tempo, mesmo já estando fraco para proteger como queria sua vila tão amada.

> **"Após a morte do Quarto, Sarutobi se viu obrigado a reassumir o título que carregou durante tanto tempo, mesmo já estando fraco para proteger como queria sua vila tão amada."**



Os Primeiros Vilões



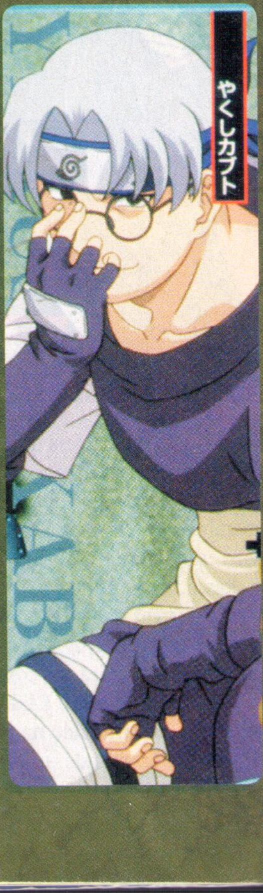
Kabuto Yakushi

Idade: 19-20
Ranking Ninja: Ninja procurado

Ainda criança, Kabuto foi encontrado e adotado por um médico da aldeia de Konoha. O garoto, porém, como forma de "compensação" transformou-se em espião, agindo contra Konoha e trabalhando para diversos outros países. Kabuto passou então a ser médico pessoal e assistente de Orochimaru. Detentor de uma grande genialidade, Kabuto usa seu disfarce durante o exame Chunin para atuar como espião de Orochimaru e ajudá-lo a organizar a invasão da aldeia oculta da Folha. Embora seja um poderoso ninja, sua personalidade é difícil de se descrever. Os reais motivos que o levaram a ter este caráter é um mistério. Agindo muitas vezes como um verdadeiro maníaco assassino, Kabuto segue apenas seus instintos.

Ao se passar por um dos participantes do Exame Chunin, Kabuto desperta a simpatia de Naruto quase que instantaneamente. O garoto, porém, ao descobrir a verdadeira identidade do ninja se mostra profundamente decepcionado, pois nunca havia sido enganado por alguém que acreditava ser um de seus verdadeiros amigos. Kabuto possui um amplo conhecimento de medicina, obtendo grande aumento de poder principalmente após se unir a Orochimaru. Desse modo, o simplório ninja possui um poder que pode ser comparado ao de Kakashi Hatake.

> **"Kabuto usa seu disfarce durante o exame Chunin para atuar como espião de Orochimaru e ajudá-lo a organizar a invasão da aldeia oculta da Folha."**

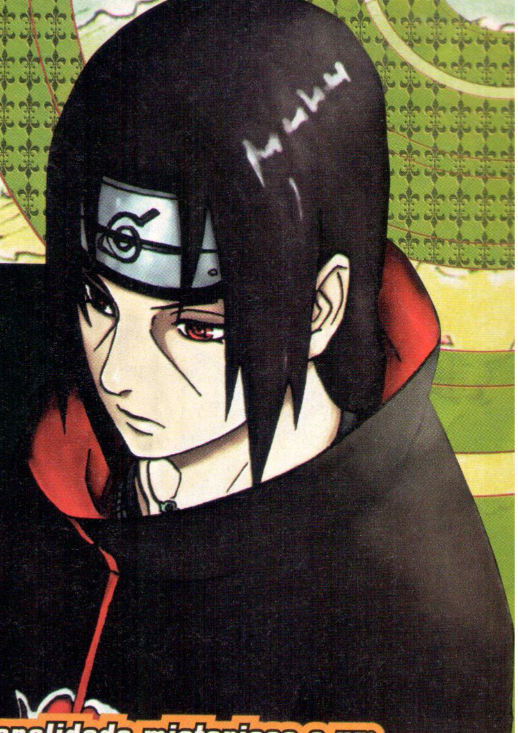


Itachi Uchiha

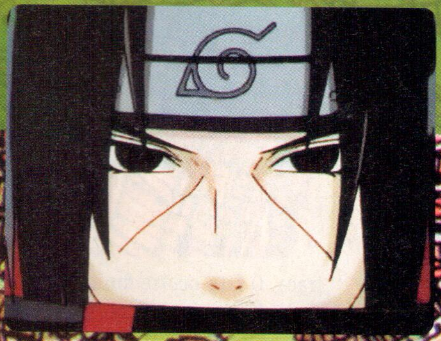
Idade: 17-18
Ranking Ninja: Ninja procurado

Desde muito cedo Itachi foi um garoto prodígio. Como um legítimo membro do Clã Uchiha, Itachi chamava para si todas as atenções de sua família. Desse modo, Sasuke, seu irmão mais novo, acabou sendo deixado de lado, não recebendo a atenção que devia. Porém, o mesmo Itachi que possuía uma gigantesca rapidez no desenvolvimento das práticas ninjas chocou os habitantes da vila de Konoha ao matar sem piedade todos os membros de seu clã — ou quase todos. Usando apenas a desculpa de estar "testando seu poder", Itachi provocou um verdadeiro massacre, aniquilando, inclusive, seus pais. Ele deixou apenas um membro do clã sobreviver: Sasuke, seu irmão mais novo. Segundo ele, Sasuke deveria crescer com ódio no seu coração, para que um dia fosse suficientemente forte para derrotá-lo.

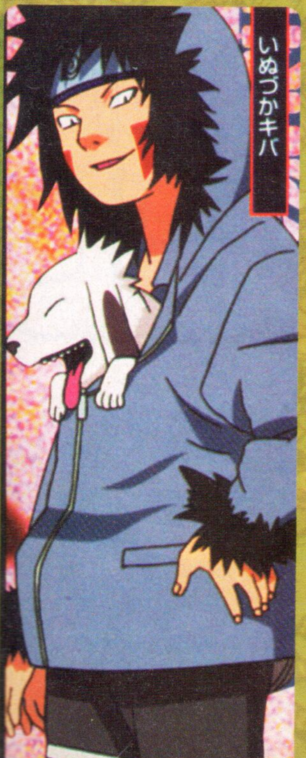
Mesmo possuindo uma personalidade misteriosa e um poder incomparável, Itachi evita as batalhas desnecessárias, sempre que possível. Ele faz parte de uma misteriosa organização denominada Akatsuki. Suas reais intenções são desconhecidas, mas seus integrantes têm uma característia em comum: todos são guerreiros procurados e extremamente poderosos.



> **"Mesmo possuindo uma personalidade misteriosa e um poder incomparável, Itachi evita as batalhas desnecessárias, sempre que possível."**



Os Ninjas da Vila da Folha

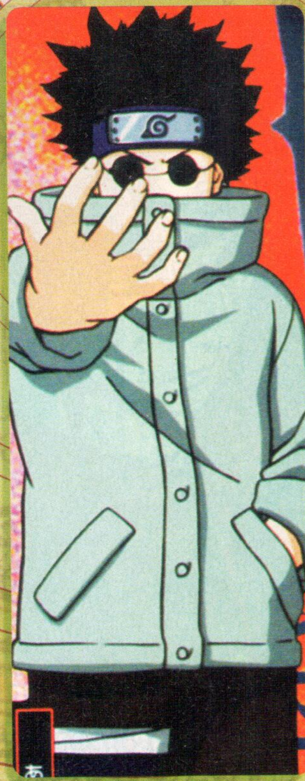


Kiba Inuzuka

Dublador original: Kosuke Toriumi
Dublador brasileiro: Fábio Lucindo
Idade: 12 e 13 anos (1ª Parte)
Rank Ninja: Genin
Time Ninja: Equipe Oito

Kiba é um dos novos ninjas da aldeia oculta da Folha, que possui como principal característica um poderoso aliado: seu cão Akamaru. O animal, além de possuir um forte senso olfativo e auditivo, muitas vezes é usado como uma verdadeira arma por seu mestre. Como membro do clã Inuzuka, Kiba mantém por Akamaru um forte vínculo de amizade. Este clã criou com uma linhagem de cães um pacto no qual cada membro humano viverá com um membro cão, formando uma espécie de relação de mutualismo (diferente da de Shino, mas com os mesmo princípios). Desse modo, Kiba não mede esforços para salvar Akamaru, que é para ele mais do que um irmão. Durante a primeira fase da série, o cão é levado sobre a cabeça de seu dono, mas na fase dois, Shippuuden, Akamaru obtém tamanho suficiente para que seu mestre possa andar sobre suas costas. Além disso, Akamaru pode se comunicar com Kiba, o que lhe transforma em uma eficiente ferramenta para se colher informações.

> **"Kiba não mede esforços para salvar Akamaru, que é para ele mais do que um irmão."**



Shino Aburame

Dublador original: Shinji Kawada
Dublador brasileiro: Márcio Araújo
Idade: 12 e 13 anos (1ª Parte)
Rank Ninja: Genin
Time Ninja: Equipe Oito

Sem sombra de dúvida, Shino um dos personagens mais peculiares da série. Por pertencer ao clã Aburame, desde pequeno Shino carrega em seu corpo uma espécie de inseto que, quando usado em batalha, absorve o chakra do oponente. Na verdade, entre Shino e os insetos ocorre uma relação de mutualismo, onde ambos se beneficiam reciprocamente: enquanto os insetos possuem um local para viver, Shino os utiliza em batalha, para seu benefício próprio. Estes insetos poderosos passam então a ser eficientes máquinas de batalhas, o que transforma Shino em um poderoso Ninja.

Embora pareça frio e quieto, Shino mantém com sua equipe um enorme vínculo — não só afetivo, mas também de proteção. Shino também usa sua inteligência para calcular em uma batalha o que é melhor para se fazer. Esta habilidade reflete diretamente a personalidade do personagem.

> **"Na verdade, entre Shino e os insetos ocorre uma relação de mutualismo, onde ambos se beneficiam reciprocamente..."**

Hinata Hyuga

Dublador original: Nana Mizuki
Dublador brasileiro: Flávia Narciso
Idade: 12 e 13 anos (1ª Parte)
Rank Ninja: Genin
Time Ninja: Equipe Oito

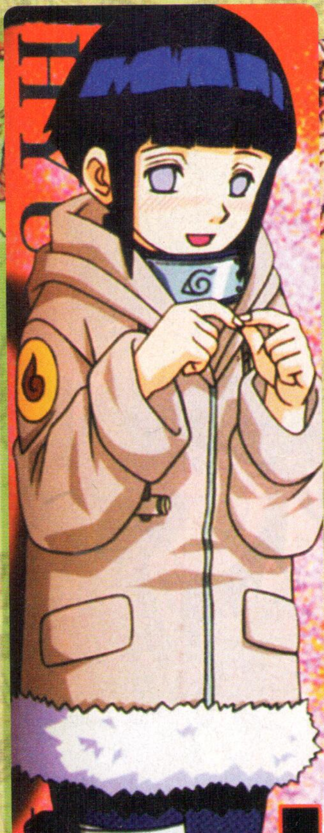
Hinata Hyuga é a filha da família principal do clã Hyuga. Mesmo sendo uma habilidosa ninja, possui um grande problema de autoconfiança. Apaixonada por Naruto desde pequena, a garota fica vermelha só de conversar com o ninja e nunca olha em seus olhos. Naruto, mais palerma do que qualquer outro, não percebe o sentimento que a moça nutre por ele, mas a considera uma grande amiga e uma pessoa pela qual ele se arriscaria a qualquer custo.

O gênio forte de Naruto acaba por influenciar Hinata: após ouvir as palavras de força do garoto a ninja muda profundamente, mesmo que não acreditasse em si mesma e se achasse fraca. O fato ocorre durante o Exame Chunin, onde Hinata se vê obrigada a lutar contra seu primo, Neji. O jovem nutre grande ódio por sua prima, já que, por não pertencer à família principal, nunca poderia se tornar um ninja mais poderoso. Por este motivo, Hinata se sente culpada, mesmo não tendo culpa alguma. Sem confiança e achando-se fraca, a garota quase desiste da batalha, mas Naruto interfere, dizendo o quão poderosa era. Com as palavras de força de seu amigo, Hinata passa a nutrir grande autoconfiança e luta com todas as suas forças. Ela perde, mas dá a Neji uma grande lição de moral, e Naruto, jura pelo sangue de sua amiga, que iria derrotá-lo (o que acaba acontecendo depois).

Por ser do clã Hyuga, Hinata também possui o Byakugan, uma espécie de olho capaz de enxergar o poder do inimigo, seus golpes e diversas outras coisas.

Ela é uma das personagens mais carismáticas da série, e, por isso, é extremamente querida entre a legião de fãs que a franquia Naruto conquistou mundo afora. Ela é uma das personagens que apresentam maior desenvolvimento durante toda a série, seja durante as batalhas, seja em sua própria personalidade.

> **"Por ser do clã Hyuga, Hinata também possui o Byakugan, uma espécie de olho capaz de enxergar o poder do inimigo, seus golpes e diversas outras coisas."**

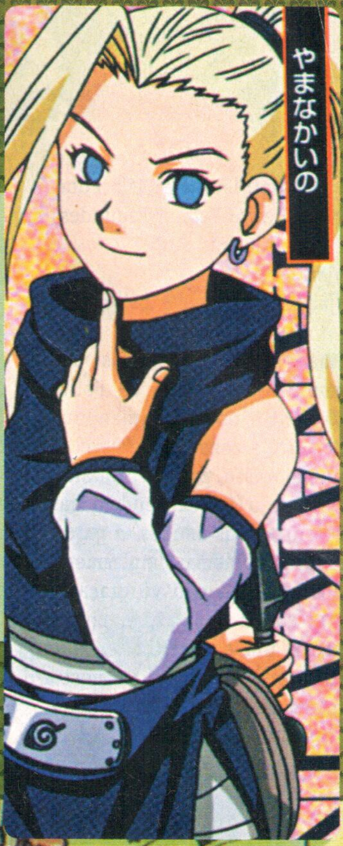


Ino Yamanaka

Dublador original: Ryoka Yuzuki
Dubladora brasileira: Fernanda Bulara
Idade: 12 e 13 anos (1ª Parte)
Rank Ninja: Genin
Time Ninja: Equipe Dez

Ainda criança, Ino Yamanaka conheceu Sakura e entre elas nasceu uma forte amizade. A pequena Sakura, que era alvo de chacota por ter uma testa "avantajada", encontrou em Ino alguém que gostava dela apesar de tudo, que lhe mostrou que nada daquilo era importante e que ela não deveria se preocupar. As duas mantiveram uma forte amizade, até perceber que gostavam do mesmo garoto: Sasuke Uchiha. Por este motivo, as duas decidem cortar seus vínculos de amizade e passam a ser rivais. A rivalidade árdua, e até um certo ódio, permanecem até o Exame Chuunin, onde, por prova de maturidade, voltam a ser amigas (embora a rivalidade continue a existir, mesmo em menor escala).

Por ser membro do clã Yamanaka, Ino possui um poderoso jutsu de Troca de Mentes, onde ela é capaz de entrar na mente de seu oponente. Embora não seja muito útil quando usado em batalha, o jutsu é uma poderosa arma para missões de espionagem. Ino, mesmo que pareça uma jovem arrogante, tem muita consideração pelos amigos de seu time, Choji e Shikamaru.

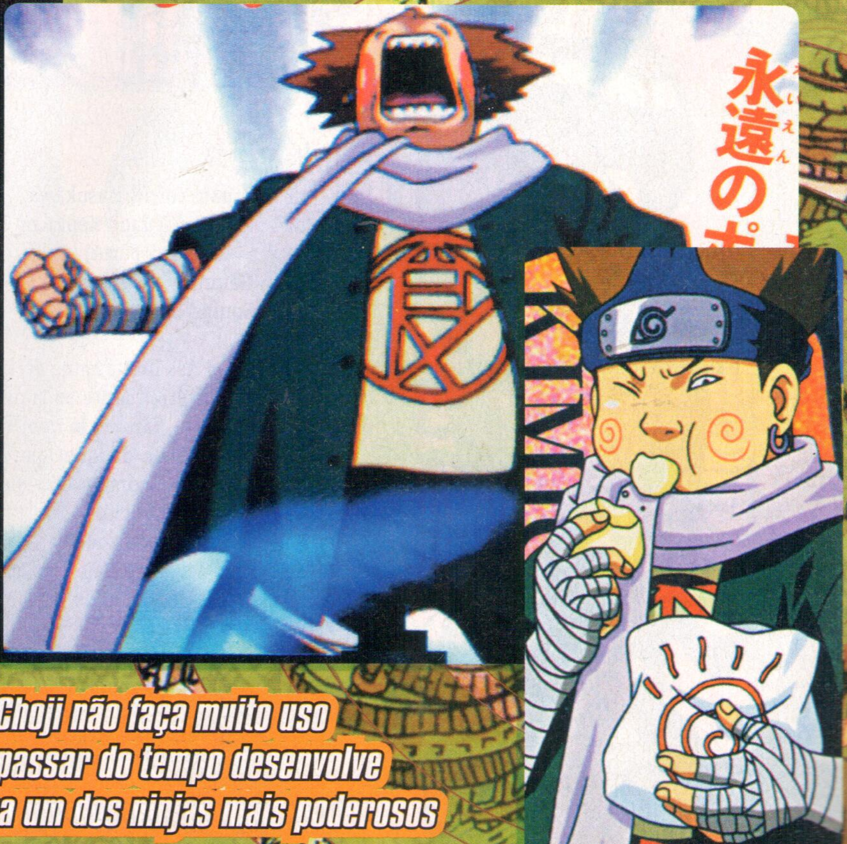


> "Por ser membro do clã Yamanaka, Ino possui um poderoso jutsu de Troca de Mentes, onde ela é capaz de entrar na mente de seu oponente."

Choji Akimichi

Dublador original: Kentaro Ito
Dublador brasileiro: Kleber Brianez
Idade: 12 e 13 anos (1ª Parte)
Rank Ninja: Genin
Time Ninja: Equipe Dez

Junto com Ino e Shikamaru, Choji é um dos integrantes da equipe dez da aldeia de Konoha. Seu melhor amigo é Shikamaru, e sua característica mais marcante é o indiscutível gosto por comida — mas ele não aceita ser chamado de gordo: ele diz que, na verdade, apenas tem "ossos grandes". Qualquer oponente que se arriscar a xingá-lo dessa maneira pode presenciar grande fúria por parte do ninja, que se torna ainda mais poderoso. Choji é membro do clã Akimichi, que possui como principal característica a habilidade de alterar sua massa muscular. Embora na primeira parte da série Choji não faça muito uso dos golpes e estilos de seu clã, com o passar do tempo desenvolve perfeitamente estes ataques, e se torna um dos ninjas mais poderosos da aldeia Oculta da Folha.



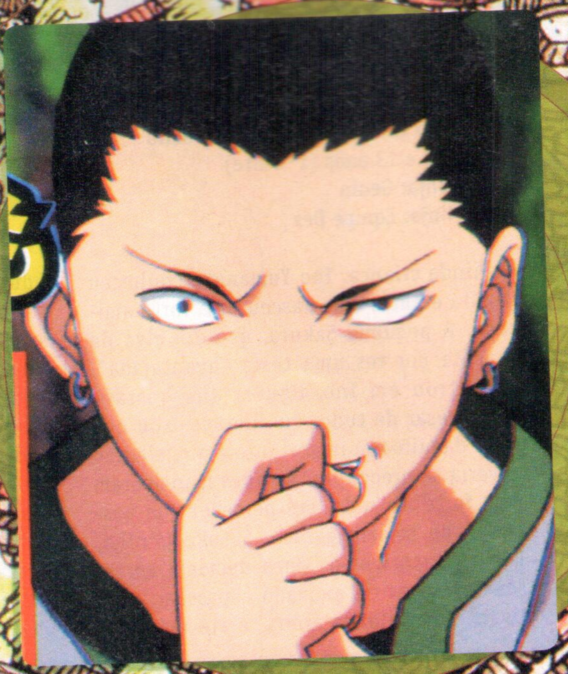
> "Embora na primeira parte da série Choji não faça muito uso dos golpes e estilos de seu clã, com o passar do tempo desenvolve perfeitamente estes ataques, e se torna um dos ninjas mais poderosos da aldeia Oculta da Folha."

Shikamaru Nara

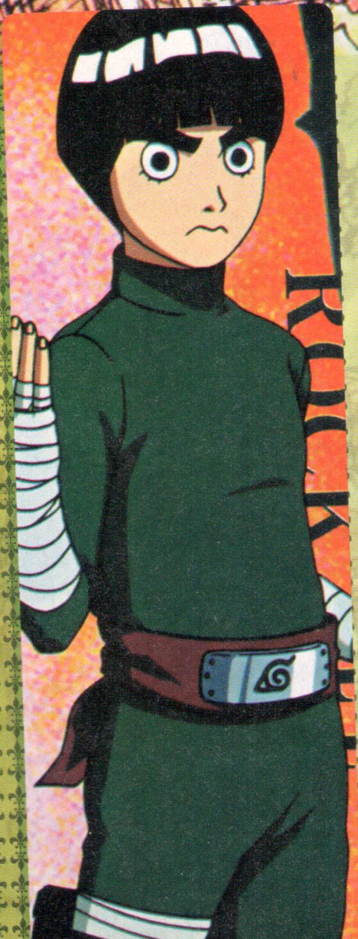
Dublador original: Showtaro Morikubo
Dublador brasileiro: Vagner Fagundes
Idade: 12 e 13 anos (1ª Parte)
Rank Ninja: Genin
Time Ninja: Equipe Dez

Shikamaru é um dos ninjas mais habilidosos da vila Oculta da Folha. Tanto que, entre os novos membros, ele é o primeiro a conseguir o nível de Chunin — e, por isso, passa a comandar as missões. Mesmo (talvez) sendo o mais habilidoso entre seus amigos, o garoto possui um sério problema: simplesmente não é motivado. Ele não vê graça na maioria das coisas que faz, e, muitas vezes, isso é um empecilho em sua vida. Mesmo assim, o ninja se mostra extremamente poderoso, com um poder de observação incomparável.

Shikamaru é o melhor amigo de Choji, e está na mesma equipe que ele e Ino. Mesmo sendo totalmente desligado e não dando importância às coisas muitas das vezes, quando se trata de salvar seus amigos ou de uma batalha que ele realmente considere justificável, Shikamaru se mostra um valente guerreiro e exímio ninja. Ele possui uma poderosa técnica de controle de sombras, em que consegue imobilizar seu oponente apenas prendendo a sombra dele com a sua própria, tornando-o incapaz de se locomover.



> “Ele não vê graça na maioria das coisas que faz, e, muitas vezes, isso é um empecilho em sua vida. Mesmo assim, o ninja se mostra extremamente poderoso, com um poder de observação incomparável.”



Rock Lee

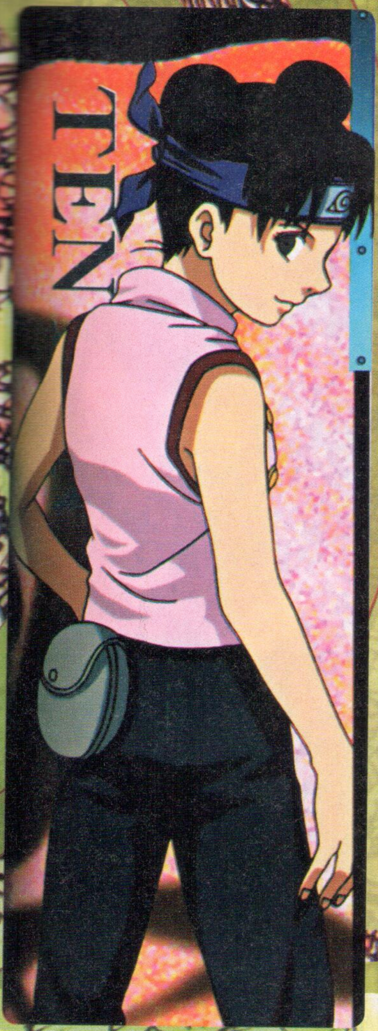
Dublador original: Yoichi Masukawa
Dublador brasileiro: Thiago Keplmair
Idade: 13 e 14 anos (1ª Parte)
Rank Ninja: Genin
Time Ninja: Equipe Guy

Rock Lee é um dos integrantes do time do capitão Guy, e posteriormente se transforma um grande amigo de Naruto, já que, na verdade, se parecem mais do que aparentam, por considerarem ao máximo o dito que todo esforço traz algum benefício.

Rock Lee é o aluno preferido de Might Guy por ser ser o mais devotado a ele — o que pode ser notado apenas comparando suas aparências. Lee, porém, não é capaz de usar ninjutsu ou genjutsu, restando-lhe apenas o taijutsu, que é o ataque corpo a corpo. Por esse motivo, Lee desenvolve um estilo de luta muito forte e uma velocidade fora do normal.

Ele afirma que no mundo existem dois tipos de guerreiros: aqueles que já nasceram com o nome e a força, como os provenientes de um clã, por exemplo; e aqueles que nasceram sem grandes habilidades, mas que a conquistaram com trabalho árduo. Esse tipo de pensamento é combatido por Neji e é levado ao máximo por seu amigo Naruto durante o Exame Chunin. De uma maneira ou outra, tanto Lee quanto Naruto, que não nasceram “abençoados” com a habilidade de algum clã, se vêem muito próximos por acreditarem que para se tornarem realmente fortes eles devem, acima de tudo, treinar muito.

> “Lee, porém, não é capaz de usar ninjutsu ou genjutsu, restando-lhe apenas o taijutsu, que é o ataque corpo a corpo.”



Tenten

Dublador original: Yukari Tamura
Dubladora brasileira: Fernanda Bullara
Idade: 13 e 14 anos (1ª Parte)
Rank Ninja: Genin
Time Ninja: Equipe Guy

Tenten é uma das integrantes do time do capitão Guy, junto com Neji e Rock Lee. Em batalha, Tenten usa diversas armas que invoca com a ajuda de pergaminhos. Embora não tenha muita participação na série, Tenten é uma ninja habilidosa e carismática. Ela é vista diversas vezes treinando com Neji, amigo com quem possui grande familiaridade.

Tenten se espelha na grande Ninja Tsunade e espera um dia ser tão forte quanto ela. A garota sempre afirma que uma mulher pode ser tão boa ninja quanto qualquer outro homem.

器用さに長けた
忍具の使い手!!

> “Tenten se espelha na grande Ninja Tsunade e espera um dia ser tão forte quanto ela.”

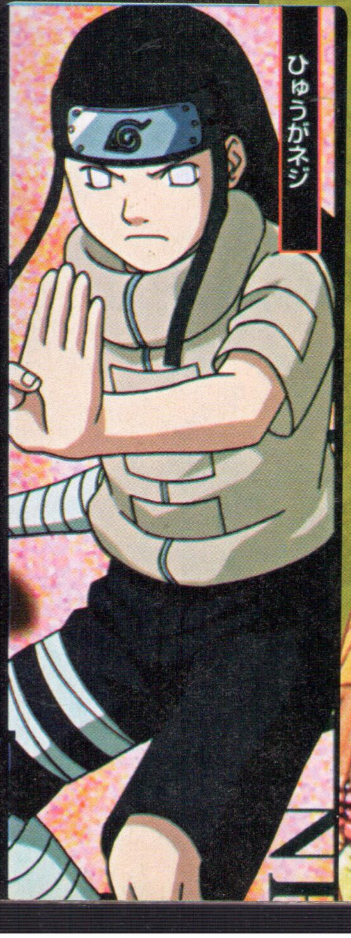
Neji Hyuga

Dublador original: Koichi Tochika
Dublador brasileiro: Francisco Bretas
Idade: 13 e 14 anos (1ª Parte)
Rank Ninja: Genin
Time Ninja: Equipe Guy

Apesar de Neji ser membro da família secundária do clã Hyuga, é um verdadeiro prodígio. Mas, por não fazer parte da família principal, Neji não pode aprender todas as técnicas de seu clã e isto lhe deixa imensamente frustrado.

Neji acreditava que o futuro de uma pessoa é predestinado e nada que ela faça pode mudar isso. Porém, durante sua luta Naruto lhe mostra que a vida não é assim, e que cada pessoa pode viver da maneira que quiser e se tornar o que quiser no futuro, desde que tenha vontade. Neji então percebe que mesmo sem ter tido a sorte de nascer na família principal e usufruir da hereditariedade dela, ele poderia se tornar um ninja muitíssimo poderoso. De vilão, passa a herói, treinando sempre para se tornar o mais forte que puder.

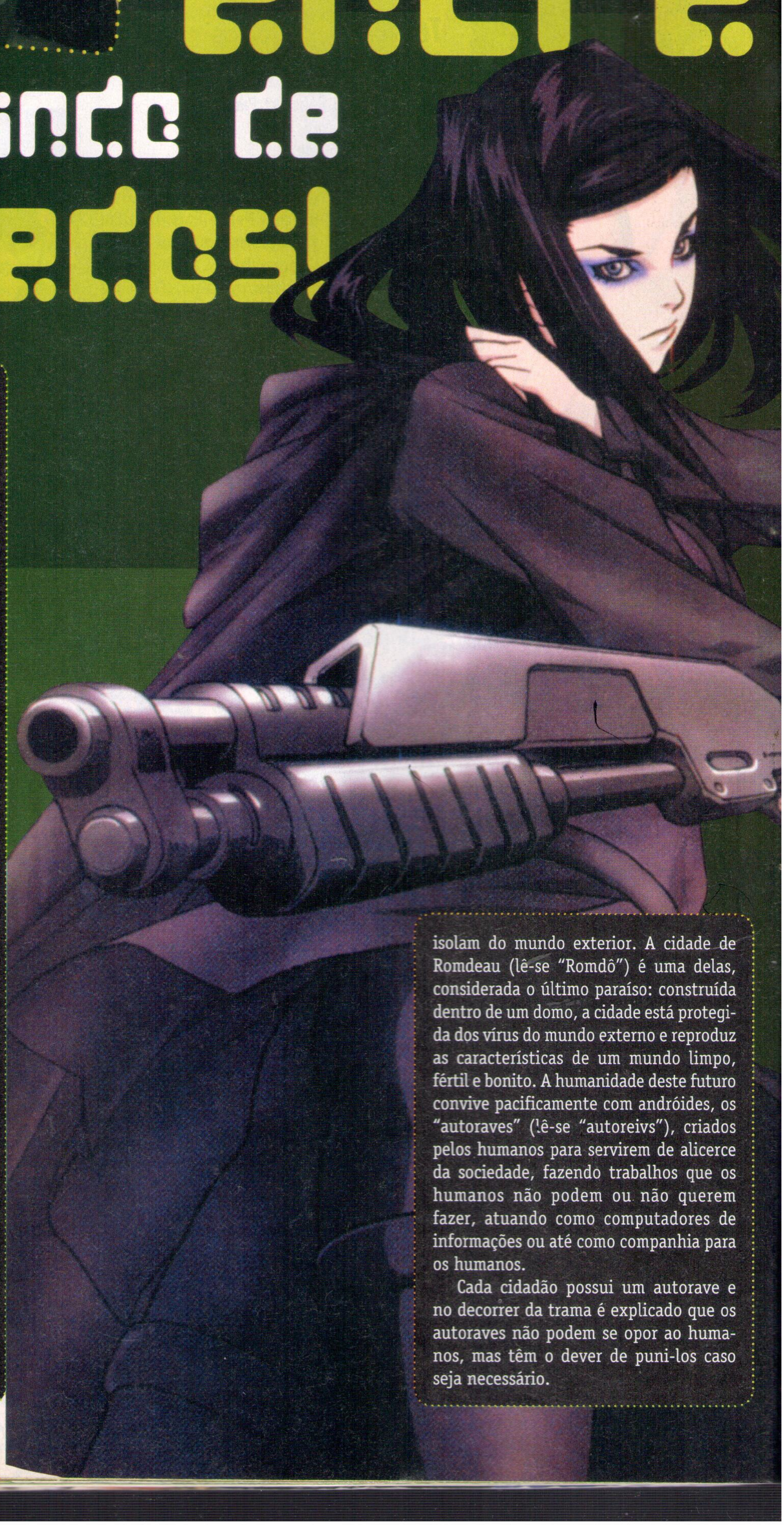
Como sua prima Hinata, Neji é membro do clã Hyuga, e por este motivo possui o Byakugan, uma habilidade que lhe permite prever golpes, encontrar pessoas e até definir a intensidade do chakra do oponente. Neji faz parte do time do capitão Guy, Tenten e Rock Lee, seu rival.



> “Neji acreditava que o futuro de uma pessoa é predestinado e nada que ela faça pode mudar isso. Porém, durante sua luta Naruto lhe mostra que a vida não é assim...”

entre num mundo de segredos!

Por Gisela Pizzatto



Do mesmo criador de Samurai Champloo, Ergo Proxy é uma série com um enredo complexo, cheio de mistérios e segredos. Mas não se engane, as aventuras do trio Jin, Mugen e Fu não têm nada a ver com este animê sombrio. Será que você é capaz de desvendar os segredos de Ergo Proxy?

Aos poucos, a trama faz novas revelações e traz novos mistérios, prendendo a atenção do espectador, que fica querendo sempre assistir ao próximo episódio para saber o que vai acontecer. A animação é muito boa, desde o ambiente, futurista e escuro, até ao movimento dos personagens e veículos. A trilha sonora é ótima para o clima do animê, com uma ótima música da banda Monoral como abertura e uma música do Radiohead para o encerramento. É um animê que promete, um prato cheio para quem gosta de suspense/ação/ficção científica.

A história de Ergo Proxy se passa em futuro apocalíptico, onde a humanidade destruiu o planeta com guerras, doenças e abusos dos recursos naturais. Para superar esse ambiente, os humanos se refugiaram em cidades dentro de cúpulas, que os isolam do mundo exterior. A cidade de Romdeau (lê-se "Romdô") é uma delas, considerada o último paraíso: construída dentro de um domo, a cidade está protegida dos vírus do mundo externo e reproduz as características de um mundo limpo, fértil e bonito. A humanidade deste futuro convive pacificamente com andróides, os "autoraves" (lê-se "autoreivs"), criados pelos humanos para servirem de alicerce da sociedade, fazendo trabalhos que os humanos não podem ou não querem fazer, atuando como computadores de informações ou até como companhia para os humanos.

Cada cidadão possui um autorave e no decorrer da trama é explicado que os autoraves não podem se opor ao humanos, mas têm o dever de puni-los caso seja necessário.

O mundo dentro de Romdeau

Para entender este animê é preciso antes entender um pouco dos moradores de Romdeau. Eles são criados para terem completo controle de si mesmos, não demonstrarem sentimentos e trabalharem para a glória da cidade. No decorrer da série é possível perceber que eles são condicionados o tempo todo pela administração: há cartazes na rua, televisões e carros de som bombardeiam os cidadãos com mensagens de submissão e pedidos para que eles não se prendam a coisas materiais. Mas algo soa muito falso em toda essa perfeição e Re-l (lê-se "Riru") Mayer, investigadora do Civilian Intelligence Office (que pode ser traduzido como Gabinete do Serviço Secreto – uma espécie de CIA) e neta do Administrador da cidade, parece ser uma das únicas pessoas em Romdeau a se incomodar com toda essa perfeição, mesmo sem saber o porquê.

Uma frase das poesias de Michelangelo Buonarroti (pintor, escultor e arquiteto italiano, 1475 – 1564) é a nota de abertura da série e descreve bem o ambiente em que estão imersos os cidadãos de Romdeau: "Bem-vindo é o sono, mais ainda, um sono profundo enquanto o crime e a vergonha perduram / A minha grande sorte é não ver ou ouvir / Não me acordem. Psiu! Falem baixo.". Ou seja, enquanto coisas obscuras acontecem na cidade, os cidadãos fecham seus olhos e preferem não tomar conhecimento do lado ruim, preferindo ficar imersos nesse "sono de perfeição" que é apresentado a eles diariamente.

O Administrador de Romdeau é Donov Mayer, avô de Re-l, um homem que aparenta estar em seus últimos tempos de vida. Ele respira com dificuldade, , nunca é mostrado nitidamente, pois aparece sempre à sombra e raramente fala. Para auxiliá-lo na administração dos segredos da cidade e manter os cidadãos na linha, estão quatro estátuas de pedra (sim, é isso mesmo!) que falam por ele e ocupam o mesmo lugar que o Administrador em uma sala escura e protegida. Essas estátuas se assemelham muito a quatro esculturas de Michelangelo, a Aurora e o Poente (no túmulo de Lorenzo de Médici) e o Dia e a Noite (no túmulo de Giuliano de Médici). Elas guardam os segredos de Romdeau e sempre falam pelo velho Donov quando alguém se dirige a ele.

> "Bem-vindo é o sono, mais ainda, um sono profundo enquanto o crime e a vergonha perduram / A minha grande sorte é não ver ou ouvir / Não me acordem. Psiu! Falem baixo."

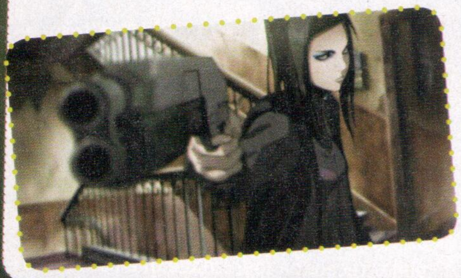
O significado dessas esculturas e o que elas representam exatamente é um mistério não revelado. Não há explicação para elas e os sites oficiais do desenho sequer as mencionam.

Com toda a perfeição de Romdeau é de se imaginar que imigrantes vindos de outros domos decadentes freqüentemente tentem ir viver no domo perfeito, trabalhando duro para se tornarem cidadãos. Eles são colocados a provações para mostrarem que são capazes de agir como os cidadãos nascidos na cidade e então poder receber a identidade que os tornará membros modelos de Romdeau, fazendo o que for preciso, inclusive renunciar a seus próprios sentimentos, dúvidas ou idéias. Vincent Law é um desses imigrantes e é a peça-chave da história, dividindo o papel de personagem principal com Re-l, que cuida também de sua conduta como imigrante (como uma oficial de condicional).

Apenas uma coisa atrapalha o "perfeito" modo de vida de Romdeau: um vírus, conhecido como Cogito, que pode infectar os autoraves, dando-lhes consciência de sua existência e eles devem ser destruídos pelos policiais. Após serem infectados, esses robôs, que até então não passavam de ferramentas dos humanos, decidem que são capazes de traçar seu próprio destino, deixando uma pergunta interessante: é o vírus que lhes dá uma identidade ou o Cogito os torna capazes de adquirirem-na através de suas experiências posteriores à infecção? Em resumo, os autoraves infectados pelo Cogito se tornam conscientes, adquirem sentimentos, amando e sofrendo, como os humanos. Está armado o palco para a trama de Ergo Proxy.

Conflitos, Viagens, Descobertas

A história se inicia quando Re-l Mayer é enviada para investigar um caso de assassinato realizado por um destes autoraves infectados pelo Cogito. A partir daí ela passa a encontrar indícios de experiências obscuras e se depara com segredos que irão mudar a sua vida para sempre: o aparecimento daquilo que Re-l considera um monstro e que mais tarde descobre ser um Proxy. Ao investigar a natureza dos Proxies a bela protagonista se depara com muitos segredos de Romdeau e entra em conflito com aquilo que ela mesma acreditava até então. Além disso, ela tem que lidar com o governo, que quer ver interrompidas essas investigações. Uma série de eventos leva Re-l a se aproximar de Vincent Law, que ela acredita ter alguma ligação com os Proxies. Nem mesmo quando Vincent foge de Romdeau e se exila no mundo exterior, correndo todos os perigos que o ambiente inóspito oferece, Re-l consegue ficar longe dele.



A policial acredita que essa ligação se deva à sua procura pela verdade, porém aos poucos descobre que esse não é o único sentimento que move sua caminhada pelo mundo exterior ao lado de Vincent.

Re-l, juntamente com Vincent, empreende uma viagem à outra cidade-domo, Mosque, cidade natal de Vincent onde eles esperam encontrar respostas para seus dilemas. Com eles viaja ainda Pino, uma autorave infectada pelo Cogito, que também busca entender o significado de sua nova vida, da morte e dos sentimentos que agora preenchem seu coração, buscando se tornar também "uma pessoa". A viagem do grupo a Mosque traz diversas transformações aos personagens, mas a mais notável é a de Re-l. A cidadã modelo de Romdeau, motivada pelas experiências no mundo externo, passa a questionar seus conceitos, exibe dúvidas e precisa de respostas, coisa que não fazia quando estava em Romdeau.

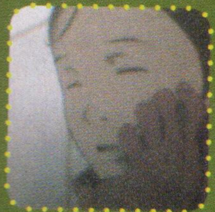
Re-l abomina as demonstrações sentimentalistas e não entende a afeição pelos autoraves, pois se acha superior como cidadã de Romdeau, tratando tudo a seu redor com frieza, lógica e racionalidade. Porém, essas características vão cedendo pouco a pouco conforme passa o tempo e ela convive diariamente com Vincent e Pino: a policial sente o coração amolecer, fica mais calma e relaxada, aberta à relação com outros seres, tanto humanos quanto autoraves.

> "A cidadã modelo de Romdeau, motivada pelas experiências no mundo externo, passa a questionar seus conceitos, exibe dúvidas e precisa de respostas, coisa que não fazia quando estava em Romdeau."

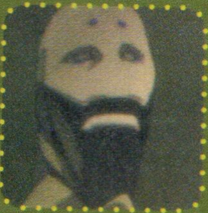
Vincent, por sua vez, entra na jornada de retorno a Mosque para tentar reencontrar seu passado e suas memórias perdidas, buscando entender a razão de sua existência e do porquê de sua amnésia aparentemente auto-infligida. Ele procura desesperadamente ser aceito e amado por aqueles que o rodeiam, mas parece só conseguir o amor de Pino, que inicialmente parece pouco, mas enquanto caminha na viagem à Mosque percebe que o amor da autorave é apenas o início de sua própria aceitação e da conseqüente aceitação pelos outros.

Quem é quem

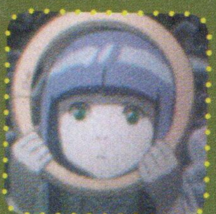
Re–I Mayer: Uma jovem investigadora do Civilian Intelligence Office e neta de Donov Mayer, o Administrador de Romdeau. Ela é também a oficial responsável pela integração de Vincent Law à sociedade de Romdeau.



Vincent Law: Solitário e tímido imigrante de Mosque, outra cidade-domo, que tenta tornar-se cidadão de Romdeau, onde trabalha como um técnico que desliga os autoraves infectados pelo vírus Cogito. É acusado de um crime que não cometeu, acuado por aquilo que descobre ser um Proxy e tomado por inúmeras dúvidas. Perseguido pela polícia, Vincent consegue fugir do domo e começa uma viagem em busca de respostas.



Iggy: É o parceiro e autorave de Re-l. A dedicação e amor por sua mestra ficam ainda mais evidentes quando ele se infecta propositalmente pelo vírus Cogito e adquire consciência de sua situação no mundo de Re-l.



Pino: Uma autorave de companhia criada para servir de filha do chefe Civilian Intelligence Office, Raul Creed e sua esposa, Samantha Ross. Porém, quando Creed obtém permissão para ter um filho, a esposa do oficial procura se livrar da autorave, dizendo que ela está infectada pelo Cogito. Sendo a alegação confirmada como um engano, a autorave permanece junto à família, mas ao presenciar a morte de Samantha e do bebê pelo Proxy dentro de um shopping em Romdeau, Pino acaba infectada pelo vírus e foge com Vincent, levando-nos a acreditar que o Cogito infecta os autoraves que sofrem algum tipo de trauma relacionado a seus mestres. Inocente e cheia de curiosidade, Pino parece ser a única que consegue entender a essência de Vincent e dos Proxies. Seu jeito descontraído e alegre dá leveza ao animê, que é sempre muito denso.

Raul Creed: Diretor Geral da Guarda dos Cidadãos, atolado de trabalho e sempre assistido por sua fiel autorave Kristeva, Raul é um

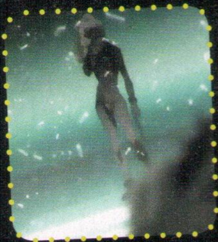
Coincidências, Referências e Curiosidades.

Há muitas referências e dados ocultos em Ergo Proxy. Muitos deles se remetem a pensadores, artistas e mitologias. Alguns são fáceis de detectar, como o personagem Daedalus Yumeno. Seu nome se refere ao mito grego de Dédalo e Ícaro, onde na tentativa de fugir do Labirinto de Creta, Dédalo confecciona asas para si e seu filho, Ícaro. O resultado é que Ícaro perde as asas ao tentar voar muito perto do sol, cai e morre da queda. O mito é empregado de forma parecida no animê, como é possível perceber no episódio final.

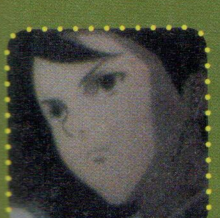
Pino é outro personagem que se refere a um mito antigo, pois pode ser encarado como diminutivo do nome do protagonista da história italiana Pinocchio. As experiências da autorave evidenciam mais ainda essa referência, pois como o personagem da história, Pino busca se transformar em uma pessoa real. Pino também é uma homenagem a Pinoco do mangá Blackjack, em quem foi parcialmente inspirado.

Outra curiosidade é a já mencionada inserção de elementos criados pelo artista renascentista Michelangelo Buonarroti. No início do animê aparece uma frase de um dos poemas do artista, que descreve o estado de espírito dos cidadãos de Romdeau e na câmara do Administrador Donov Mayer encontramos as estátuas baseadas nas esculturas de Michelangelo pra a Capela Médici, em Florença. De um lado da sala a figura feminina representada pela escultura "Noite" é a voz de Lacan e a figura masculina representada pelo "Dia" é a voz de Husserl. Do outro lado da sala estão representados pela "Aurora" que é Berkeley e pelo Poente, que abriga a voz

> "Há muitas referências e dados ocultos em Ergo Proxy. Muitos deles se remetem a pensadores, artistas e mitologias."



cidadão modelo. Ele recebe a missão de encontrar e capturar o monstro que fugiu de um laboratório secreto de Romdeau. O tal "Proxy" era mantido dormindo e era constantemente vigiado no laboratório, sem conhecimento algum sobre ele ou suas habilidades, apenas que suas células são imortais. Raul empreende uma dura caminhada de procura ao Proxy, atormentado por dúvidas que não são jamais respondidas pelo Administrador ou pelo responsável pelo Proxy fugitivo, o cientista e cidadão modelo Deadalus. Sua empreitada fica ainda mais difícil quando descobre a existência de outro Proxy em Romdeau; sua recusa em aceitar ordens sem questionar acaba fazendo com que aja de forma rebelde e leva-o a loucura. Ao final do animê é possível perceber que ele não era tão frio quanto demonstrava, pois foi capaz de amar Pino, uma "simples" autorave, de quem nunca se esqueceu.



Daedalus Yumeno: É tido como o "príncipe de Romdeau", jovem, belo cidadão modelo e cientista, é ainda o médico pessoal de Re-l. É o responsável por diversos projetos obscuros que relacionam os cidadãos, o Administrador, os Proxies e a própria criação de Romdeau. De aparente calma e frieza, aos poucos seus sentimentos são revelados. Mostra-se apaixonado por Re-l e ao não se ver correspondido cria uma nova Re-l, idêntica à primeira, por quem acredita que será amado. Mas ele tampouco obtém sucesso nessa empreitada e acaba enlouquecendo.

Proxy: É a palavra-chave da história. Dizer aqui o que são os Proxies é contar o final do animê. Porém, o que se conta na história é que o Proxy que fugiu do laboratório de Daedalus foi roubado da cidade de Mosque e mantido em segredo na cidade de Romdeau. O Proxy que está no laboratório é chamado Monad Proxy. Os Proxies não são seres humanos e são tidos como deuses; são constituídos de células chamadas "amrita", que são indestrutíveis, por isso os Proxies são imortais. Acredita-se que cada cidade possui seu próprio Proxy e que ele é essencial para a vida naquela cidade; como Romdeau roubou o Proxy da cidade de Mosque, fica a pergunta: se cada Proxy é responsável por uma cidade, onde foi parar o Proxy de Romdeau? A resposta está muito mais perto do que todos podem imaginar.

de Derrida. O mais interessante dessas figuras é que todas elas possuem nome de filósofos importantes.

Também o vírus Cogito é inspirado em um filósofo: Descartes. Através da frase "Cogito ergo sum" ("Penso, logo existo") é possível entender a natureza do vírus Cogito, que faz os autoraves adquirirem consciência. Da mesma forma é possível retirar o significado do título do animê da frase de Descartes: ERGO vem do latim "portanto, assim, desta forma". Se substituirmos "sum" por "proxy" teremos "Cogito ergo proxy", tendo a seguinte analogia: Penso, logo crio – já que os Proxies são responsáveis pela vida.

Ainda na linha filosófica, a sociedade de Romdeau pode ser comparada ao ideal platônico, onde todas as pessoas e todas as informações são controladas de alguma maneira.

No campo teológico há várias referências. A principal delas é o nome de Monad Proxy. Monad vem do grego "único" e é um dos símbolos de Deus, significando a origem de todas as coisas, ou ainda "o deus que gera deuses menores". Da mesma forma o nome da cidade de Mosque faz alusão à palavra "mesquita", o templo dos muçulmanos.

É claro que as coincidências e alusões não param por aí, há inúmeras delas espalhadas pela série, mas já dá para se ter uma idéia da complexidade da história e das coisas que estão escondidas por trás de palavras e elementos que deixam a atmosfera da história ainda mais obscura e misteriosa.

Um animê para poucos

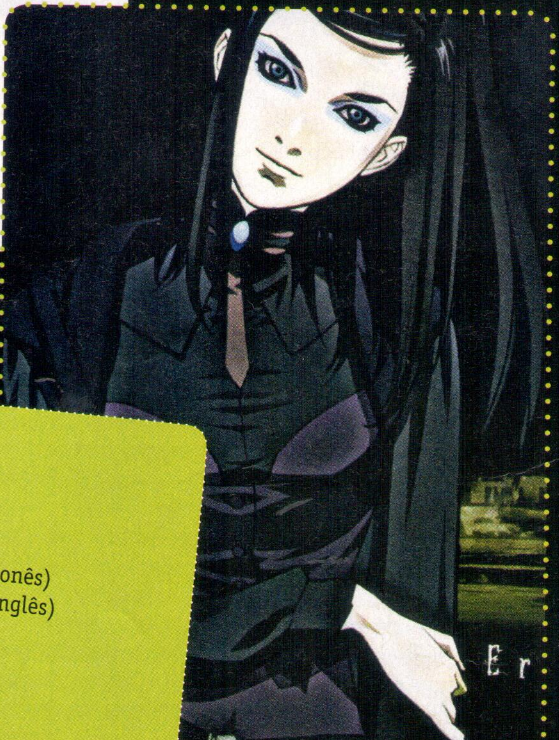
Com características de filme noir e muito mistério, Ergo Proxy não é para qualquer um. Intercalando episódios muito bem animados com outros nem tanto, a história é muito densa e às vezes carece de ação, o que provavelmente não prenderá a atenção de fãs de histórias de aventura e lutas intermináveis. Este animê cativará o público mais velho devido a seu apelo intelectual, denso e muito complexo.

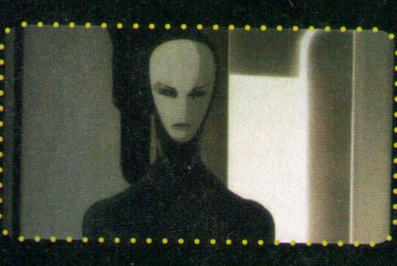
Não há um só episódio sem uma informação importante, por isso é preciso manter olhos e ouvidos muito atentos para não perder nada, pois tudo é elemento para a construção da trama e para que o espectador seja capaz de desvendar junto com os personagens os mistérios que assombram Romdeau.

Ergo Proxy também possui uma versão mangá, chamada Centzon Hitchers & Undertaker — em inglês — e Sentson Hitchazu & Andateika — em japonês. Ilustrada por Yumiko Harao, a série foi publicada pela Shogakukan, em 2006, e posteriormente lançada em duas compilações de luxo.

Se você está procurando um animê diferente, denso e que te faça pensar, assista Ergo Proxy. Você vai se surpreender com o fim e descobrir do que os deuses são capazes.

> "Este animê cativará o público mais velho devido a seu apelo intelectual, denso e muito complexo."





Ficha técnica

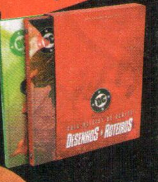
Título:
Ergo Proxy
Site Oficial:
www.ergoproxy.com/ (em japonês)
www.ergoproxydvd.com (em inglês)
Categoria:
TV
Total de Episódios:
23
Gênero:
Mistério, Ficção Científica
Tema de Abertura:
"Kiri", da banda japonesa Monoral
Tema de encerramento:
"Paranoid Android" da banda inglesa Radiohead
Ano de Lançamento:
2006
Produção:
Manglobe, Geneon Entertainment & WOWOW

NÃO FIQUE DE BRAÇOS CRUZADOS!
COMIX BOOK SHOP

Com os livros de pintura e desenho da Comix Book Shop

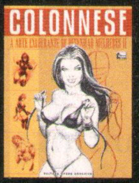
você não tem mais motivos para deixar de mostrar todo o seu talento.

COMIX BOOK SHOP
Al. Jaú, 1998 - São Paulo/SP
Fone: (11) 3083-2142
www.comix.com.br



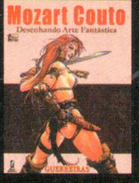
Guia Oficial DC Comics
Desenhos e Roteiros
Denny O'Neil e Klaus Janson
Caixa com dois livros
R$ 139,00

Colonnese
A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres I
R$ 16,90



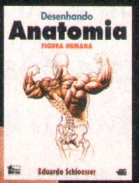
Colonnese
A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres II
R$ 16,90

Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 1
R$ 16,90



Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 2
R$ 16,90

O Desenho Magnífico de Rodolfo Zalla
R$ 16,90



Desenhando Anatomia
por Eduardo Schloesser
R$ 16,90

ONE PIECE

por Fabio Garcia

Quando a Pirataria é Legal

Imagine um mundo onde a **justiça** perdeu o controle e os piratas são idolatrados por todos. A pirataria é um dos gêneros mais rentáveis e todo mundo quer entrar nessa onda. Não, não estamos falando do **Brasil**, e sim do mundo de **One Piece**. Tudo começa quando um garoto chamado **Monkey D. Ruffy** decide se tornar o novo rei dos piratas, num mundo onde todos buscam o lendário tesouro conhecido como One Piece, escondido pelo rei dos piratas **Gold Roger**. Navegue nos mares de One Piece e descubra um lugar onde a pirataria é muito legal.

A História do Garoto de Borracha

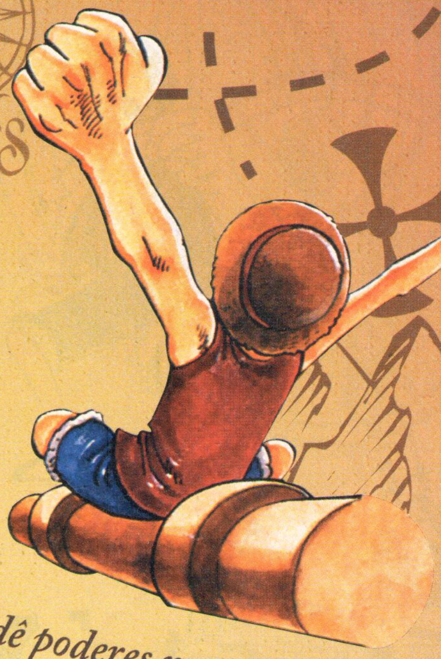
Numa pequena ilha, conhecemos o garoto Monkey D Ruffy, que é amigo do grande pirata Shanks e que sonha ser um grande pirata. Só que, para atrapalhar os planos de Ruffy, ele come acidentalmente um Fruto do Diabo (Akuma no Mi) que o bando do Shanks havia conseguido em uma de suas aventuras.

Esse é um tipo de fruta misteriosa que dá poderes sobrenaturais para as pessoas, podendo ser caracterizados em três tipos: Paramecia (poderes sobre-humanos), Logia (poderes elementais, como fogo, areia...) ou Zoan (poderes de animais). No mundo inteiro não existe um fruto igual ao outro, então, os poderes são únicos. Embora dê poderes maravilhosos, o Fruto do Diabo tira da pessoa a capacidade de nadar. Se cair na água, a pessoa perde todos os poderes e não consegue nadar. Ou seja, o fruto é um dos inimigos dos piratas principiantes, pois como você se lançará ao mar se nem pode nadar?

O Ruffy comeu um fruto do tipo Paramecia, conhecido como Gomu-Gomu no Mi (Fruto de Borracha), e se tornou o garoto de borracha, podendo esticar qualquer parte de seu corpo.

O garoto, então, se mete numa encrenca com uns arruaceiros e é seqüestrado pelo líder do bando dos bandidos, e é jogado ao mar. Quando a morte lhe batia à porta e um monstro marinho estava prestes a comer Ruffy, Shanks surge e salva o garoto. Mas, como conseqüência, Shanks perde seu braço esquerdo.

De volta à vila, Shanks entrega seu chapéu de palha para Ruffy e diz que ele deve se tornar um pirata para lhe devolver o chapéu. Com a promessa feita, o tempo passou e agora Ruffy decide ir para a Grande Rota (Grand Line, no original) em busca do One Piece, o tesouro do grande rei dos piratas Gold Roger.



"Embora dê poderes maravilhosos, o Fruto do Diabo tira da pessoa a capacidade de nadar"

Um Mangá de Sucesso Por 10 Anos

One Piece é uma criação de Eiichiro Oda e começou a ser publicado em Agosto de 1997 nas páginas da Shonen Jump, revista que já publicou sucessos como Dragon Ball, Rurouni Kenshin – Samurai X e Cavaleiros do Zodíaco. One Piece é seu primeiro trabalho, mas o autor não é um completo amador. Ele já foi assistente de vários mangakás famosos, como por exemplo, Nobuhiro Watsuki (o autor de Rurouni Kenshin). Inclusive em um dos capítulos das aventuras do samurai Kenshin Himura aparece o símbolo dos piratas do Bando do Chapéu de Palha, como uma clara homenagem a seu discípulo.

Curiosamente, o autor sabia do potencial de sua série sobre os piratas e criou um roteiro que duraria cinco anos. Mas o sucesso foi maior ainda que o esperado, e a série já está há 10 anos em publicação, sem a menor previsão de acabar. Na Shonen Jump é o mangá mais popular, batendo inclusive Bleach, Naruto e Hunter x Hunter. O sucesso é tanto que a Jump chegou a construir um navio em escala real baseado no Going Merry, navio do Bando do Chapéu de Palha.

A principal intenção do autor era fazer uma história que mostrasse personagens indo atrás de seus sonhos, tendo todos passados difíceis. Isso é bastante mostrado no mangá, pois cada personagem teve sua história mostrada em flashback e muitas delas arrancaram lágrimas dos leitores (como a da Nami e do Chopper). O poder da amizade, assim como nos outros mangás da Jump, é bem retratado em One Piece. Ruffy se torna amigo de cada membro de sua tripulação, e todos o respeitam como amigo e capitão.

Ao contrário de mangás como Dragon Ball e Naruto, que tiveram seus maus momentos, parece que One Piece continua com o mesmo fôlego desde o começo. Falando em fôlego, Eiichiro Oda consegue o prodígio de nunca atrasar um capítulo (ao contrário de alguns companheiros de editora) e só pára nas tradicionais férias que a Shonen Jump dá. Exceto por um motivo de doença, recentemente, a série nunca foi interrompida.

E o traço da série continua excelente. Assim como seu ídolo Akira Toriyama, Eiichiro Oda usa pouquíssimas retículas nos quadrinhos e uma estrutura de divisão de quadrinhos muito semelhante a Dragon Ball. Mas o Oda também tem suas extravagâncias: pode-se dizer que é

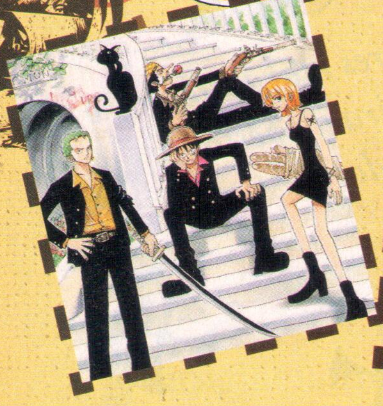
"Na Shonen Jump é o mangá mais popular, batendo inclusive Bleach, Naruto e Hunter x Hunter"

o autor que mais gosta de usar páginas duplas para mostrar cenas de grande impacto. Além dessa característica, o autor é meio viciado na onomatopéia "DON", que é usada para quase tudo no mangá.

Para confirmar a qualidade do traço, é só conferir nos momentos atuais da série, que está em clima de terror, que alguns quadrinhos são desenhados no estilo dos quadrinhos de terror italianos.

As influências também são bem usadas pelo autor, pois o personagem Brook lembra muito o Jack do filme O Estranho Mundo de Jack, o Franky tem os braços do Popeye e o vilão Crocodile lembra muito o famoso pirata Capitão Gancho, de Peter Pan. Não só os personagens, mas as localidades também: Alabasta lembra toda a cultura árabe, assim como Water 7 lembra Veneza e o pé-de-feijão de Skypiea parece a planta homônima dos contos de fadas.

Enquanto no Brasil vemos o começo da grandiosa saga de Water 7, no Japão o bando do Ruffy chegou na metade da Grande Rota, conhecida como Novo Mundo. Nesta matéria teremos alguns spoilers (revelações da história), pois são inevitáveis para uma série que já tem 10 anos. Tudo o que aconteceu até a publicação atual do mangá no Brasil (ou seja, até o começo de Water 7) não será tratado como spoiler. Informações posteriores a isso estarão presentes, mas terá um aviso antes para que você não leia algo que não aconteceu ainda. Se está tudo certo, vamos içar as velas e sair navegando pela Grande Rota para conhecer mais sobre os personagens do bando do Ruffy, assim como suas aventuras.



Aventuras Pela Grande Rota

Logo em sua primeira aventura Ruffy já se mete numa roubada. Imaginem que ele decide sair ao mar dentro de um barril! Por sorte, ele foi pescado pelo navio da pirata Alvida e lá consegue sair com a ajuda de Coby, um marinheiro que sonha em se tornar parte da Marinha. É quando descobrimos a função da Marinha nesse mundo: eles são os justiceiros que capturam os piratas, que na teoria são os malvados.

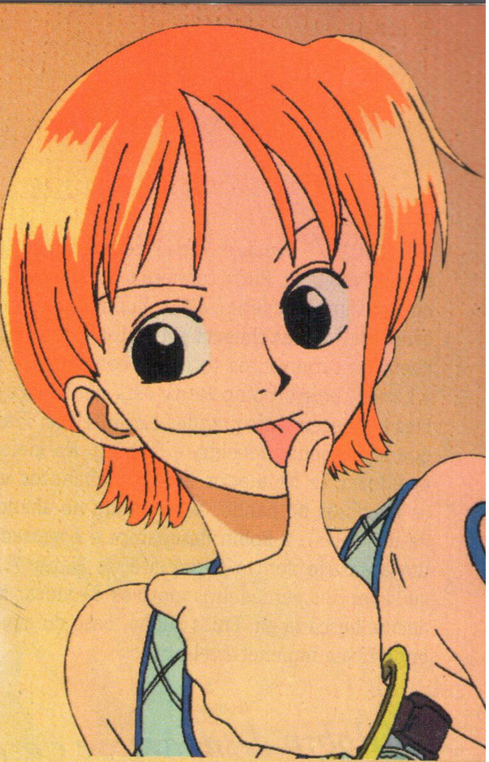
Nesse mundo, a Marinha persegue os piratas, e estes vão encarar a Grande Rota, que é uma linha que cruza o mundo todo. A Grande Rota é um lugar muito diferente dos outros mares, pois as bússolas não funcionam. Para se guiar você precisa de um registro, ou seja, uma bússola que aponta para o caminho da próxima ilha. Funciona assim: se você chega de barco em uma ilha, sua bússola fica um tempo para marcar o registro para a próxima ilha. Esse registro pode variar de alguns dias a algumas semanas. Há também as bússolas eternas, que apontam sempre para uma ilha em específico.

Além da Marinha, o governo conta com a ajuda do Shichibukai, que são sete piratas poderosos que deixaram de ser perseguidos para poder auxiliar o governo. E há os três piratas que dominam o novo mundo, que é a segunda metade da Grande Rota: Shanks, Shirohige (Barba Branca) e Kurohige (Barba Negra).

Se em Dragon Ball os personagens tinham o "poder de luta" que servia para compará-los, em One Piece o que serve como comparação de força são as recompensas. A Marinha tem cartazes de "Procurado" por todo o mundo, e quanto maior a recompensa, mais perigoso é o pirata. A primeira recompensa de Ruffy aparece quando ele derrota Arlong, e é de 30 milhões de berries, o que é uma quantia considerável para um pirata iniciante. Após o incidente em Alabasta sua recompensa pula para invejáveis 100 milhões de berries, e o Zoro tem sua cabeça taxada por 80 milhões de berries. Uma nova recompensa só será divulgada após a saga de Enies Lobby, onde todos os membros do Bando do Chapéu de Palha ganham cartazes de procurado.

A história de One Piece pode ser dividida em algumas fases, sendo elas: East Blue, com as aventuras do Ruffy para recrutar pessoas para seu bando e chegar à entrada da Grande Rota; Baroque Works, contando a história do Reino de Alabasta e a princesa Bibi; Skypiea, com o passeio do bando do Ruffy na Ilha do Céu; Water 7, com a chegada do bando à famosa ilha Water 7; Enies Lobby, com Ruffy invadindo a ilha do governo pra salvar uma companheira e, por fim, a atual saga de Thriller Bark, com o grupo do Ruffy preso no navio mais estranho do mundo. Agora teremos um pequeno resumo dessas sagas:

> *"Se em Dragon Ball os personagens tinham o 'poder de luta' que servia para compará-los, em One Piece o que serve como comparação de força são as recompensas."*



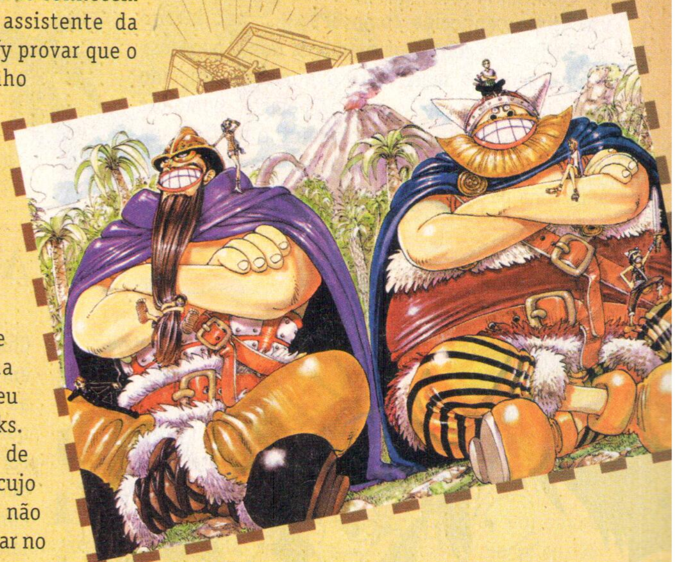
East Blue: Temos o começo da saga do Chapéu de Palha. Com ele conhecendo Zoro, que no momento era um prisioneiro da Marinha, e enfrentando o Capitão Morgan Mão-de-Machado. Com Zoro na tripulação, Ruffy conhece a ladra Nami quando parou na ilha onde o palhaço Buggy estava devastando. Conquistando a confiança da ladra, Ruffy ganha uma navegadora para seu time. Logo depois, eles chegam numa ilha onde conhecem o mentiroso Usopp e protegem uma moça rica, de nome Kaya, de um mordomo que, na verdade, é um pirata perigosíssimo atrás da herança da moça. Por terem salvo a donzela, ela presenteia os piratas com um navio: o Going Merry. Continuando as viagens, eles conhecem o restaurante flutuante Baratie e o cozinheiro Sanji, que entra no grupo após uma briga contra o pirata Don Krieg. Durante essa luta, a Nami rouba o Going Merry e revela que na verdade pertencia a outro grupo de piratas, o do Arlong. Mas, depois de descobrir os verdadeiros motivos que faziam Nami auxiliar esse bandido, Ruffy libertou-a das amarras de Arlong e conquistou definitivamente a amizade da navegadora. Com o grupo formado, eles foram à cidade de Roguetown, local onde nasceu e morreu o grande pirata Gold Roger. Depois de umas confusões locais envolvendo o capitão da marinha Smoker, um misterioso ser encapuzado que salva Ruffy e o retorno de dois vilões antigos, o Bando do Chapéu de Palha consegue finalmente entrar na Grande Rota. Essa parte da história pode ser comparada à primeira parte de Rurouni Kenshin, composta de pequenas histórias para melhor apresentar os personagens.

Baroque Works: Na Grande Rota, os personagens são atacados por uma organização misteriosa chamada Baroque Works (Os Barrocos, na nossa versão dublada). Essa organização é composta de casais de agentes, sendo os homens conhecidos como "Mr. Algum Número" (sendo o Mr. 0 o mandante, e os números vão seguindo a importância dos agentes no grupo) e as mulheres como "Miss Algum Feriado" (como Miss Merry Christmas). Só que uma dessas agentes era, na verdade, a princesa de um reino distante, conhecido como Alabasta. A tal princesa Bibi se infiltrou na organização para ir atrás do Mr 0, o Crocodile, que está causando o caos em seu reino. Bibi entra temporariamente na tripulação ao lado do pato Karu (uma das mascotes mais hilárias da série, tendo participado até mesmo como personagem selecionável em jogos de luta de One Piece) dispostos a acabar com a raça de Crocodile.

No caminho para Alabasta eles chegam na ilha de Little Garden, onde dois gigantes lutam há anos. O bando logo consegue fugir após um duelo contra o Mr 3, só que Nami pega uma doença rara na ilha e precisa ser tratada imediatamente. Eles fazem uma parada forçada na Ilha de Drum, onde conhecem a rena Tony Tony Chopper, assistente da médica Dra. Kureha. Após Ruffy provar que o Chopper pode realizar seu sonho e ter amigos de verdade, a rena entra para o bando definitivamente após derrotarem um tirano local.

Chegando em Alabasta eles encontram o reino em uma guerra civil grave, tudo por causa da falta de água. Felizmente, Ruffy consegue derrotar Crocodile após uma luta épica envolvendo todo o seu bando contra os Baroque Works. Após a luta, já que a assistente de Crocodile (a Miss All-Sunday, cujo nome verdadeiro é Nico Robin) não tem para onde ir, ela decide entrar no grupo a contragosto da tripulação (menos de Ruffy, que achou normal a entrada dela).

Essa foi a primeira grande saga de One Piece, e uma das favoritas dos fãs.



Skypiea: Depois de ouvirem um boato de que existe uma ilha no céu, o Bando do Chapéu de Palha consegue ir para o reino de Skypiea. Mas ao invés de um lugar belíssimo, vemos que o lugar tem grandes problemas: há uma briga eterna entre os conhecidos como Shadians e os moradores do reino dos céus disputando um pedaço de terra que é onde fica o deus de lá. O tal deus, Enel, é um ser implacável que escravizou pessoas para fazer uma máquina para um propósito misterioso. Depois de uma verdadeira guerra, Ruffy consegue derrotar Enel e volta são e salvo para o mar cheio de ouro e com as conchas chamadas Dials, que possuem poderes especiais.

Embora bem feita, essa saga não empolgou muito os fãs de One Piece. Mas em questão de qualidade, ela não perde em nada para outras. E, a partir da próxima saga, terá revelações que você pode não querer saber. O mangá nacional veio até aqui, então acabarei revelando alguns detalhes da história ao falar das próximas sagas.

Water 7: Depois de uma gincana com uns piratas em Longland, Ruffy conhece o Almirante Aokiji, que diz que é um perigo a Nico Robin fazer parte do grupo deles. Eles chegam em Water 7, uma cidade cheia de carpinteiros (o que é conveniente para o bando, pois o Going Merry está um bagaço). Lá eles conhecem dois grandes carpinteiros: Franky, que é um pouco rebelde, e Iceburg. No meio das aventuras (e de alguns desentendimentos entre os membros do bando, acarretando no abandono de um deles), a Robin desaparece e é acusada de um atentado contra o prefeito de Water 7. Mas ao saber dos verdadeiros motivos da moça, Ruffy decide buscá-la em Enies Lobby, base do governo onde fica a impenetrável prisão.

> *"Robin desaparece e é acusada de um atentado contra o prefeito de Water 7..."*

Enies Lobby: Com a ajuda dos amigos que fizeram em Water 7, o Bando do Chapéu de Palha precisa salvar a Robin e o recém-seqüestrado Franky das mãos do Spandan, o mandante de um grupo conhecido como CP9. O bando inteiro de Ruffy luta contra os membros desse poderoso grupo, sendo o mais forte o homem conhecido como Rob Lucci (ou "o cara do pombo", como diz o Ruffy). A batalha é emocionante e no final um membro do bando se despede para sempre... mas mais uma pessoa entra no grupo.

Thriller Bark: A caminho da próxima ilha, Ruffy chega num lugar parecido com o conhecido Triângulo das Bermudas. Lá, mortos-vivos atacam, um monstro gigante destrói tudo e um membro do Shichibukai apenas olha tudo de longe. E sem esquecer do mais novo personagem que foi introduzido na saga, Brook, que tem um passado bem surpreendente.

Animê Dos Piratas

Em 1999, os piratas do Bando do Chapéu de Palha chegaram à TV Tokyo em um dos mais renomados horários: às sete da noite. O animê tem uma qualidade de animação excelente para os padrões do horário, e foi uma febre em sua estréia. O próprio Eiichiro Oda comentou uma vez que sempre ia a uma lanchonete com seus assistentes para descansarem um pouco. As crianças sempre eram inquietas e faziam escândalo, mas quando dava sete horas todas se aglomeravam nas televisões para ver o Ruffy. Então, ele sabia que seu trabalho estava bem feito.

A animação seguiu fielmente o roteiro do mangá, apenas esticando os episódios um pouquinho para que enrolassem um pouco, lembrando a velocidade "ultra-rápida" de Dragon Ball Z (como naqueles 5 minutos contra o Freeza, que renderam exatos 7 episódios). Uma coisa engraçadinha que os produtores colocaram no animê foi que, no começo dos episódios, eles mostram um mapa com os rostos dos personagens para termos uma idéia de onde está cada um dos membros, pois o Oda adora escrever histórias em que eles se separam para depois se reunirem para a batalha final.

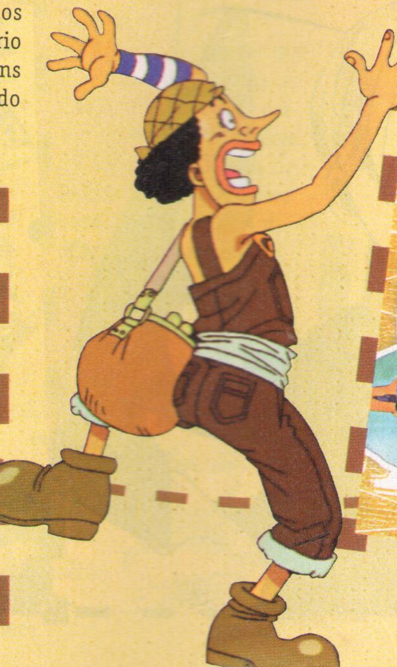
Em 2006, a TV Tokyo decidiu mudar o horário de exibição de One Piece, passando para as manhãs de domingo. A mudança, que derrubaria a audiência, acabou elevando os índices da emissora no horário, e toda semana consegue uma audiência digna de séries clássicas como Doraemon e Shin-chan. Aproveitaram também a mudança de horário e a saga atual para fazer um flashback de 5 episódios recontando as origens de cada personagem, a fim de apresentar a série para um público que não a acompanhava desde o começo. O momento certo para isso foi quando o bando do Ruffy reencontra a Robin em Enies Lobby, e foi o momento perfeito

"A mudança que derrubaria a audiência acabou elevando os índices da emissora no horário e toda semana consegue uma audiência digna de séries clássicas como Doraemon e Shin-chan."

para encaixar os flashbacks. Atualmente, o animê já passou dos 320 episódios.

Além do animê, os filmes de One Piece fazem muito sucesso. Até o momento, 8 filmes já foram produzidos, sendo que os 7 primeiros são histórias inéditas e o oitavo é uma recontagem da história de Alabasta. O nono filme já está em produção, e já levantou polêmica entre os fãs: o filme recontará a chegada dos piratas na Ilha de Drum e quando conheceram o Chopper, só que modificaram toda a linha temporal nessa história. Para se ter uma idéia, a Robin já faz parte da tripulação nesse filme, sendo que ela só entra posteriormente, em Alabasta. Junto aos filmes temos alguns pequenos especiais curtos, como um baseado no hilário Jango e outro que mostra os personagens tentando ver quem será o grande rei.... do futebol (!).

O animê foi conhecido por ter músicas excelentes tanto em aberturas quanto em encerramentos. A primeira abertura é cantada por Hiroshi Kitadani, que já esteve no Brasil e levantou poeira, assim como Ivete Sangalo, em seu show no Anime Friends 2006. Outras bandas famosas foram chamadas para cantar em One Piece, como a Bon Bon Blanco e a dupla Tackey & Tsubasa.



おかま道
OH COME MY WAY

Bando Do Chapéu De Palha vs 4Kids

O maior inimigo de Ruffy não é o Crocodile ou o Enel, e sim a distribuidora americana 4Kids. A distribuidora, que já cuidou de séries como Pokémon e Yu-Gi-Oh, comprou os direitos de One Piece e julgou que seria um sucesso entre as crianças americanas, assim como é entre as japonesas. Só que se esqueceu de um pequenino detalhe crucial: a diferença de cultura fez a 4Kids ter muito trabalho. A 4Kids é uma empresa conhecida por ser politicamente correta e americana ufanista, e só de ver episódios de suas outras séries já dá pra perceber o que ela faz. Em Pokémon, alterou 90% das músicas de fundo, além de modificar diálogos, cortar episódios inteiros por causa de cenas com armas e homens com seios. Já em Yu-Gi-Oh, tivemos armas de fogo apagadas, diálogos infantilizados e violência muito diminuída. Em One Piece, tivemos o ápice dos cortes da distribuidora.

A começar pela violência: todo sangue foi apagado para não traumatizar as crianças americanas. Armas de fogo foram editadas para parecerem... pistolas de água, para que não fossem associadas às armas existentes em nosso mundo. Além disso, decotes femininos foram cobertos e marcas de seios apagadas. E o cigarro do Sanji teve um fim trágico: virou um pirulito.

Mudanças na história também aconteceram: quem disse que a Bellmer foi morta? Ela apenas

"Em Onde Piece tivemos o ápice dos cortes da distribuidora... todo sangue foi apagado para não traumatizar as crianças americanas."

foi presa eternamente no Parque Arlong. Isso lembra muito a versão americana de Dragon Ball que os personagens não morriam, apenas "partiam para outra dimensão". Além das mudanças, houve cortes bruscos em episódios. Lutas que duravam três capítulos foram encurtadas para apenas um capítulo, e uma saga inteira (a de Little Garden) foi excluída apenas para o Chopper entrar mais rapidamente no animê.

E ainda tem mais! A abertura, que já tinha sido adaptada para o inglês baseando-se na versão original, foi mudada completamente por um Rap sem sentido que, mesmo engraçadinho, fez os fãs de One Piece terem convulsões.

Felizmente, após a saga de Alabasta, a 4Kids desistiu de One Piece (talvez porque, com o trabalho que dava para editar tudo, seria mais prático criar um animê a partir do zero). Os direitos ficaram com a empresa FUNimation, a que cuida de Dragon Ball nos EUA. Para os brasileiros isso é um mau sinal, pois a FUNimation não trabalha com o mercado externo. Veremos o que vai acontecer.

No Brasil...

One Piece não foi muito sortuda aqui no Brasil. A série, que tem atributos comparáveis a sucessos como Dragon Ball e outros, acabou ficando menos famosa que suas conterrâneas Bleach e Naruto. Enquanto no Japão o sucesso maior é de One Piece, o Ocidente elegeu o Naruto como sucessor do sucesso de Dragon Ball.

Tirando algumas notinhas esporádicas na antiga revista Herói e uma materiazinha de uma página na revista Henshin, One Piece era completamente desconhecido por estas bandas. Em 2002, a Conrad lançou, após os bem-sucedidos Dragon Ball e Cavaleiros do Zodíaco, sua segunda leva de mangás: os novos títulos eram Fushigi Yuugi, Dr. Slump, Evangelion e One Piece. Chegando no formato padrão na época de 100 páginas, ou seja metade de um volume japonês, e um preço que para os padrões de hoje é baratíssimo, One Piece foi bem silencioso em sua passagem pelo Brasil, talvez pela falta de um animê na televisão para impulsionar o mangá.

A publicação teve seus altos e baixos, com mudanças repentinas no papel e uma tradução com alguns erros pertinentes, como o valor errado que a Nami queria arrecadar ou nomes que variam de edição pra outra. Foi no mangá que vários nomes foram mudados e ficaram conhecidos como certos: o clássico exemplo é o protagonista da série, cujo nome no original é Luffy, e não Ruffy. Outra variação no mangá brasileiro é a princesa Bibi, quando o correto é Vivi.

Atualmente, o mangá continua sem interrupções e com eventuais aumentos de preço, e mantém sua base de fãs fiéis que compra. Provavelmente, se o animê estrear numa TV aberta, o mangá venderá mais e a editora talvez pense em lançá-lo quinzenalmente, o que assusta os fãs atuais por que alcançaria logo o Japão e ficaria muito mais caro.

Já o animê teve um pouco de azar. Até o dia de sua estréia no Brasil não sabíamos s veríamos a versão da 4Kids ou outra qualquer Quando deu onze e meia da noite do dia primeiro de Maio de 2006 começou a abertura

> *"Já o animê teve um pouco de azar. Até o dia de sua estréia no Brasi não sabíamos se veríamos a versão da 4Kids ou outra qualquer"*

com aquela parte sobre o Gold Roger. Tanto na versão da 4Kids quanto na japonesa a abertura começa com aquilo, então a dúvida só foi solucionada quando uma voz em português começou a cantar "Ya-Yo Ya-Yo", anunciando que veríamos a péssima versão americana.

Mas o Brasil teve um pouco de sorte pela excelente versão dublada que tivemos, que preferiu seguir a tradução do nosso mangá ao invés da versão americana. No nosso One Piece tivemos mantidos os nomes Ruffy e Bibi, assim como os que tiveram os nomes completamente alterados (aqui ficou Smoker mesmo, e não Chaser). Até mesmo palavras como "morte", "vinho" e outras censuradas pela 4Kids deram as caras por aqui.

As vozes, embora bem escolhidas, sofreram pelo desprezo dos fãs que somaram à dublagem a baixa qualidade da edição da 4Kids. Todos foram escolhidos por testes na DPN enviados para os EUA, e a direção da dublagem ficou com o Vagner Fagundes, que dublou também o protagonista Ruffy. Além do Chapéu de Palha, o Vagner também foi responsável pela voz do Gohan adulto de Dragon Ball Z e o Tristan de Yu-Gi-Oh!.

Marcelo Campos ficou com o Zoro, tendo ele já dublado o Mú de Áries em Cavaleiros do Zodíaco e o Benje de Super Campeões. A arteira Nami ganhou o tom de voz da Samira Fernandes, a Shinobu de Love Hina. Com uma brilhante atuação, Rodrigo Andreatto (o Alphonse de Fullmetal Alchemist) encarnou bem o espírito mentiroso de Usopp, assim como Wendel Bezerra (o Goku de Dragon Ball Z) conseguiu deixar o Sanji bem mulherengo.

Na parte dos vilões tivemos boas surpresas, como Élcio Sodré (o Shiryu de Cavaleiros do Zodíaco) como o palhaço Buggy, e Antônio Moreno (o Basque Grand de Fullmetal Alchemist) como o tritão Arlong.

Alguns boatos de que a série seria exibida na BAND, mas tudo não passou de fofoca. Os piratas do Bando do Chapéu de Palha ainda aguardam uma oportunidade de aportar no Brasil e fazer o sucesso que merece.

Tripulação Do Chápeu De Palha

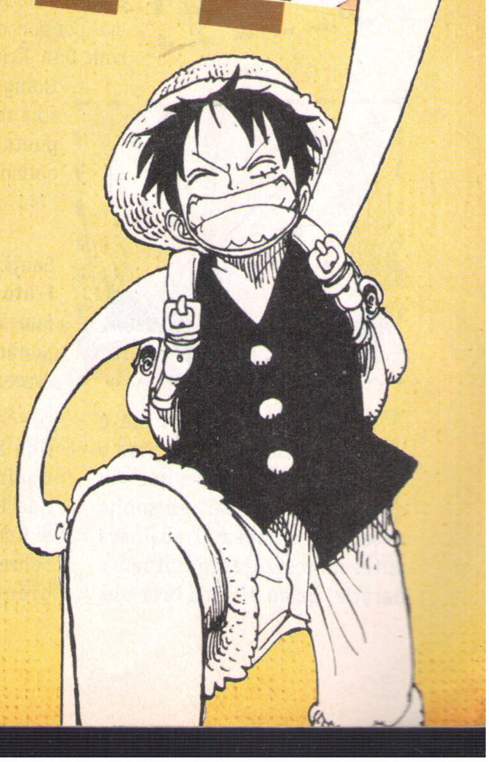
Monkey D. Ruffy, o Chapéu de Palha
Fruto do Diabo: Gomu Gomu no Mi (Fruto de Borracha)
Função no Bando: Capitão
Sonho: Ser o rei dos piratas e achar o One Piece
Arma: O corpo todo

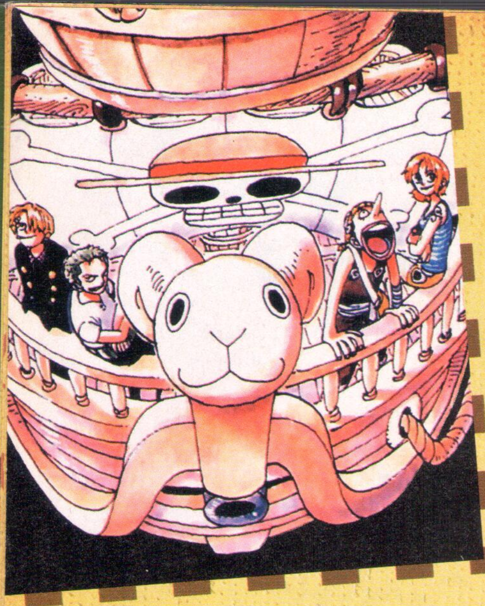
Ruffy é o tradicional protagonista de série da Shonen Jump. Brincalhão, ingênuo e gosta muito de comer (qualquer semelhança com Son Goku é apenas coincidência). Mesmo com toda ingenuidade ele tem as características de um capitão de um bando pirata: senso de justiça, força e companheirismo. Seu senso de justiça foi mostrado bem quando decidiu ajudar Nami a se livrar de Arlong e quando foi atrás de Crocodile para salvar Alabasta. Não podemos também nos esquecer que Ruffy é bem impulsivo, nunca ligando muito para planos e querendo partir logo para a porrada.

Seus poderes são todos baseados em sua característica de esticar-se. Seus golpes principais são o Gomu Gomu no Pistol (Gomu Gomu Pistola) e o Gomu Gomu no Gatling (Gomu Gomu Metralhadora). Além desses, ele tem ataques bem estranhos, como o Gomu Gomu Fuusen (Gomu Gomu Balão) em que ele se enche todo como um balão para planar um pouco ou para revidar bolas de canhão. Mas sua técnica mais poderosa só é revelada na saga de Enies Lobby: o Gear. No golpe Gear Second ele usa as pernas como bomba de sangue para deixar seu corpo soltando vapor e com força máxima, e o Gear Third, em que ele infla a mão inteira e solta um soco potentíssimo.

Ele é o dono atual do chapéu de palha de Shanks, e assim que o encontrar fará o favor de devolvê-lo. De certo modo, pode-se notar que Ruffy quer ser um pirata para orgulhar Shanks e fazê-lo ver que o braço que ele perdeu não foi em vão.

Todos os personagens da série acham que ele é muito parecido com o Gold Roger, e um dos motivos é pelo que ele fez ao ser preso pelo palhaço Buggy, no lugar onde o Gold foi executado: apenas riu, assim como o ex-rei dos piratas. Mas em breve ficamos sabendo que a ligação entre o Ruffy e o Gold é muito mais tênue do que imaginamos.

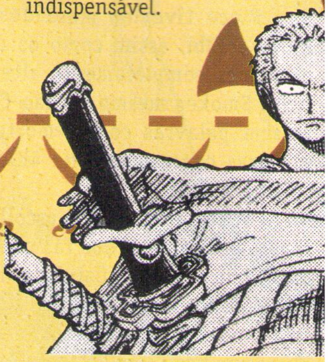




Going Merry, o Navio
Fruto do Diabo: Nenhum
Função no Bando: Navio
Sonho: Navegar com o Bando do Chapéu de Palha
Arma: Nenhum

Pode parecer estranho colocar o navio como membro do bando, mas não é. O Going Merry é uma "pessoa" fundamental no bando, e tem muito mais personalidade que aparenta. Muitos mistérios envolvem o barco, principalmente saber quem o consertou quando ele estava sobre o altar do sacrifício em Skypiea. O mistério só será resolvido em Water 7, assim como revelações mais bombásticas sobre o navio.

A cabeça de ovelha na parte da frente do navio é em homenagem ao seu designer, um serviçal de Kaya. Na parte de trás há umas laranjeiras, cedidas gentilmente por Nojiko, irmã de Nami, para que sempre tivessem a fruta. Até Skypiea é incontável o número de remendos que o navio passou, por isso a parada em Water 7, cidade dos marceneiros, é indispensável.

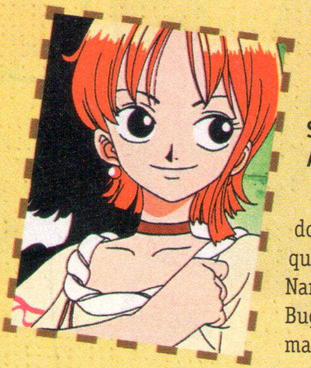


Roronoa Zoro, o Caçador de Piratas
Fruto do Diabo: Nenhum
Função no Bando: Imediato (algo como Vice-Capitão)
Sonho: Derrotar Mihawk
Arma: Três Espadas

Ele parece aquele tradicional personagem carrancudo, como se fosse o Vegeta. Mas, dando uma olhada melhor, vemos que ele tem seu lado cômico. O Zoro é extremamente forte, sendo o que tem a segunda maior recompensa do bando (abaixo apenas da do capitão). Antigamente, ele era um caçador de piratas que vivia das recompensas que conseguia, mas para ajudar uma garotinha, Zoro se entrega para a Marinha. É salvo por Ruffy, que decide que Zoro seria de sua tripulação, e o caçador de piratas aceitou desde que ser um pirata não estragasse seu sonho de ser o maior espadachim do mundo.

A história de seu passado é bem triste, pois ele sempre foi derrotado por sua amiga Kuina, mas quando ela morreu, ele ficou bem sentido com isso. Vale lembrar que a Kuina é muito parecida com a Tashigi, assistente do Smoker.

Como detalhe engraçado, Zoro tem um senso de direção tão bom quanto o do Ryoga de Ranma ½. Ele não consegue ir da popa à proa do barco sem se perder, o que atrapalha bastante nas batalhas do bando.

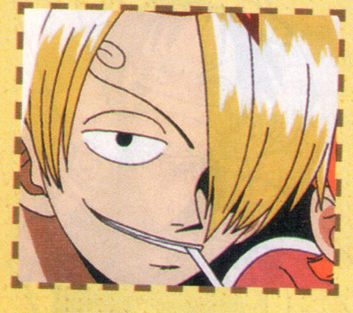


Nami, a Ladra
Fruto do Diabo: Nenhum
Função no Bando: Navegadora
Sonho: Desenhar um Mapa-Múndi
Arma: Clima Tackt

A terceira integrante do Bando do Chapéu de Palha é... uma garota que odeia piratas! Ruffy conheceu Nami durante a luta contra o palhaço Buggy, e ela decidiu entrar no grupo, mas por pouco tempo. Durante a luta com Don Krieg ela rouba o navio Going Merry e parte para sua ilha natal, onde ela ajuda o pirata Arlong. Mas, por ser oprimida pelo pirata, ela pede ajuda a Ruffy para que ele salve sua vila das garras do tritão.

Nami funciona como o cérebro do grupo, e suas qualidades como navegadora são invejáveis. Segundo ela própria, onde há mar e uma corrente de ar ela consegue navegar. Sua habilidade em novas tecnologias é incrível, tanto que conseguiu controlar o Waver (espécie de jet ski da ilha do céu) de primeira, quando se precisa praticar durante muitos anos. Além de cérebro, ela sempre usa sua sensualidade para tentar conquistar suas coisas, ou até mesmo para ir para o lado dos vilões (!) quando a coisa está preta.

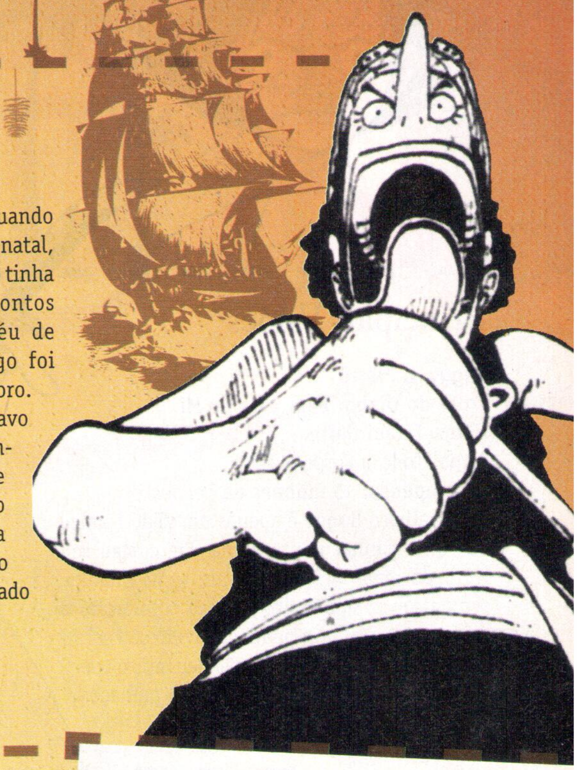
A sua arma foi feita pelo Usopp, e é um bastão que controla o tempo. E tem algo que ela é completamente tarada: dinheiro. Acima dos amigos, ela sempre busca o lucro fácil.



Sanji, o Perna Negra
Fruto do Diabo: Nenhum
Função no Bando: Cozinheiro
Sonho: Conhecer o Mar dos Mares
Arma: Pernas

Em poucas palavras, ele é um tarado forte. Entrou para o bando do Ruffy depois que viu que poderia realizar seu sonho se saísse em viagem. Trabalhava antes no restaurante flutuante Baratie, palco de uma luta sem precedentes contra o pirata Don Krieg. Seu mestre é o cozinheiro Zeff, um hábil lutador que usa as pernas na batalha, e um dos únicos piratas que sobreviveu à Grande Rota. Seu grande sonho é conhecer o Mar dos Mares, lugar no final da Grande Rota onde pode-se encontrar espécies de peixe não existentes no resto do mundo, com sabores exóticos.

Constantemente Sanji começa a brigar com Zoro para ver quem é o mais forte, e os outros do bando aparecem logo para apartar as brigas. E Sanji é um completo apaixonado, sendo completamente louco pela Nami e pela Nico Robin... e é lógico que nenhuma delas dá a menor bola pra ele.



Usopp, o Mentiroso

Fruto do Diabo: Nenhum
Função no Bando: Atirador e Marceneiro reserva
Sonho: Tornar-se um grande guerreiro dos mares
Arma: Estilingue e Dials de Skypiea

Usopp foi ajudado por Ruffy quando sua amiga Kaya ia sofrer o famoso golpe do testamento pelo mordomo Klahador, na verdade o pirata desaparecido Capitão Kuro.

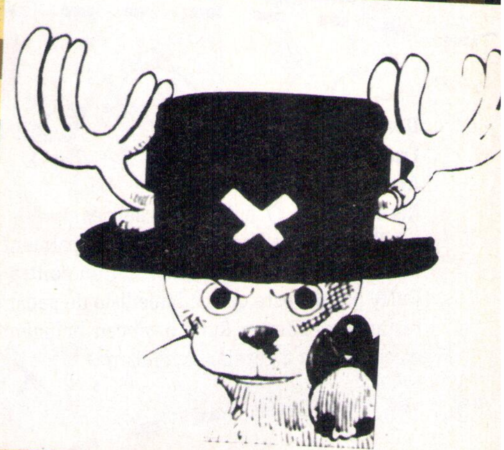
Além de mentiroso convicto, Usopp é um medroso nato. Sempre que a coisa aperta, ele decide fugir da luta, só batalhando quando é inevitável. Por isso, suas técnicas de batalha são bem divertidas, indo de hilárias torturas psicológicas (como arranhar uma lousa ou ficar dizendo para o inimigo imaginar uma agulha entrando em sua unha) até armas completamente bizarras (o que dizer de um martelo de 10 toneladas que, na verdade, é um martelo inflável?). Mas o principal é o estilingue, que durante a saga de Water 7 é melhorado com o poder dos Dials de Skypiea, que são conchas com poderes especiais.

A mentira é sua marca registrada, e apenas os mais inocentes acreditam nelas (como o Ruffy e o Chopper). Quando Ruffy chegou em sua ilha natal, Usopp surgiu dizendo que tinha milhares de piratas prontos para atacarem o Chapéu de Palha, mentira que logo foi descoberta por Nami e Zoro.

Seu sonho é ser um bravo guerreiro do mar e encontrar seu pai Yasopp, que é atirador do bando do Shanks. Durante a saga de Enies Lobby veremos o sonho de Usopp ser realizado um pouco.

Tony Tony Chopper, o adorador de Algodão Doce

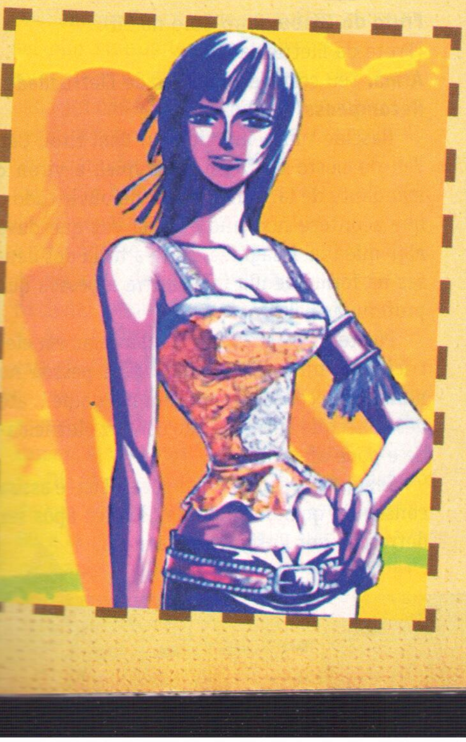
Fruto do Diabo: Hito Hito no Mi (Fruto Gente-Gente)
Função no Bando: Médico
Sonho: Achar a cura para todas as doenças
Arma: Rumble Ball



Considerado a mascote do bando, mas é um lutador também. O bando o conheceu na Ilha de Drum, pois ele ajudava a Doutora Kureha (médica da ilha). Depois de conhecer sua história, em que o pequeno era desprezado por ser comparado a uma aberração, Ruffy decidiu que ele teria de fazer parte do seu bando.

Uma de suas invenções é a Rumble Ball, um remédio que lhe dá 4 formas de poder além das 3 que já possui. Essas formas, que o Chopper pode variar à vontade, envolvem algumas que maximizam o poder do cérebro, das pernas, de defesa etc. Na saga de Enies Lobby é revelado outro poder ainda da rena: ao comer Rumble Balls seguidas ele se torna um monstro acéfalo, assim como o Goku ao virar macaco gigante.

Ele é inocente como uma criança, por isso fez tanta amizade com Ruffy e Usopp. Aliás, é o que mais acredita nas mentiras do atirador. Assim como seu grande amigo, é um covarde com C maiúsculo, mas luta quando é inevitável.



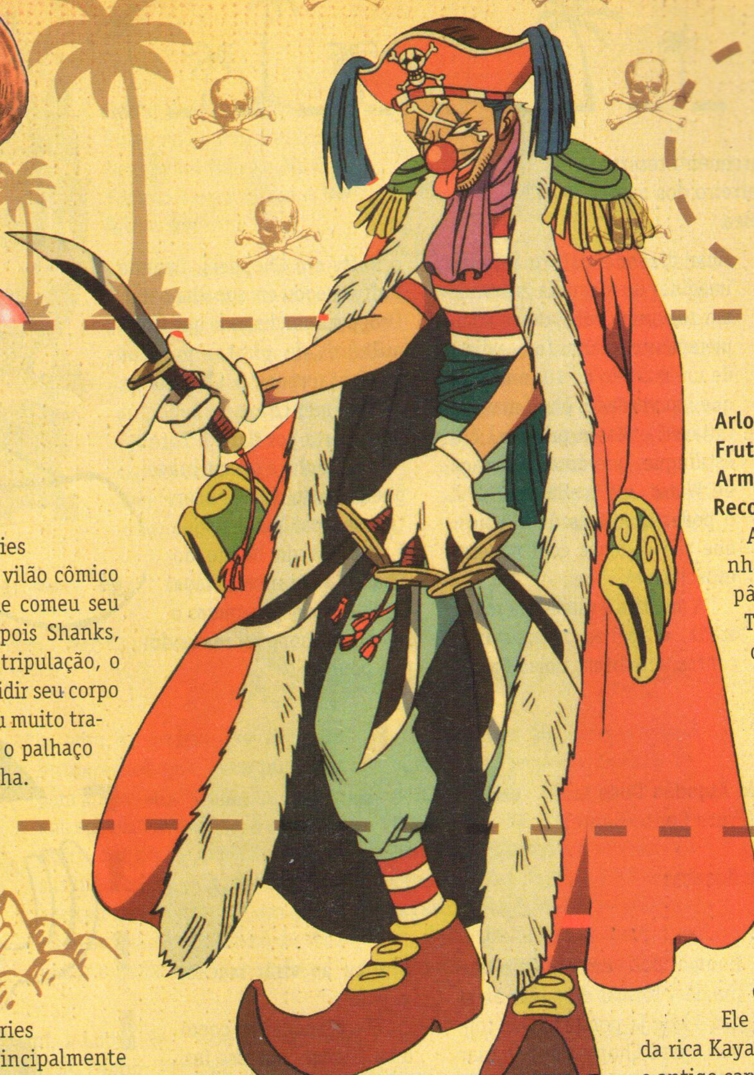
Nico Robin, a Mulher Demônio

Fruto do Diabo: Hana Hana no Mi (Fruto das Pétalas)
Função no Bando: Arqueóloga
Sonho: Encontrar a História Perdida
Arma: Mãos

Ninguém a queria no bando, mas Ruffy a aceitou como se fosse a coisa mais normal do mundo. Nico Robin era o braço direito do Crocodile, vilão que enfrentaram em Alabasta, e logo depois da derrota de seu chefe ela decidiu seguir com o Bando do Chapéu de Palha. Todos eram meio desconfiados dela, mas após a saga de Water 7 a coisa muda de figura.

Seu passado é o mais obscuro de todos, o que se sabia era apenas que ela tinha a assustadora recompensa de 80 milhões de berries com apenas 8 anos de idade, e era conhecida como a "menina demônio." O seu fruto do diabo faz com que cresçam braços e ela os usa com habilidade nas lutas.

Ela é a mais tranqüila do grupo, mas não esconde que se diverte muito com o espírito livre do Ruffy e dos outros.



Principais Vilões

Buggy, o Pierrô
Fruto do Diabo: Bara Bara no Mi
(Fruto Picadinho)
Arma: Todo o corpo
Recompensa: 15 milhões de berries

O palhaço Buggy é apenas um vilão cômico que quer ganhar muita grana. Ele comeu seu fruto do diabo acidentalmente (pois Shanks, seu antigo companheiro de uma tripulação, o assustou) e ganhou o poder de dividir seu corpo em vários pedaços. Na luta não deu muito trabalho para o Ruffy, mas até hoje o palhaço tenta se vingar do Chapéu de Palha.

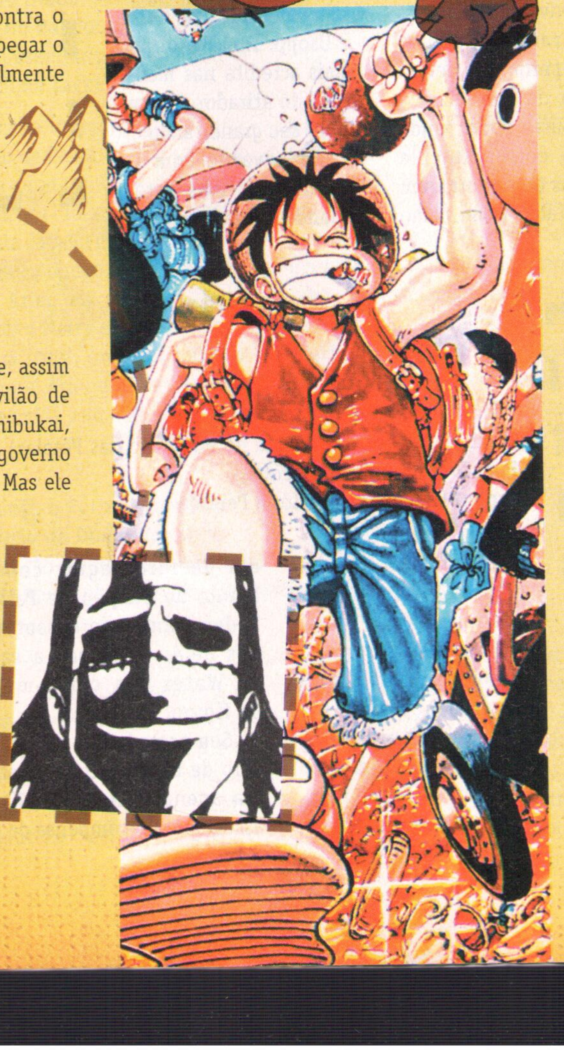
Don Krieg
Fruto do Diabo: Nenhum
Arma: Armadura
Recompensa: 17 milhões de berries

Ele é um famoso pirata, principalmente por sua armadura fortíssima. Lutou contra o Ruffy porque este queria impedi-lo de pegar o restaurante Baratie. Ruffy o venceu facilmente e conquistou a confiança de Sanji.

Sir Crocodile
Fruto do Diabo: Suna Suna no Mi
(Fruto da Areia)
Arma: Corpo e gancho
Recompensa: ***

O primeiro grande vilão de One Piece, assim como Shishio foi o primeiro grande vilão de Samurai X. Ele é um membro do Shichibukai, um grupo composto por 7 piratas que o governo parou de perseguir e pediu sua ajuda. Mas ele abusava de seu poder no Reino de Alabasta, promovendo uma rebelião e uma guerra civil dentro do reino. Foi impedido pela princesa Bibi (Vivi no original) e pelo sempre presente Ruffy.

Seu poder lhe permite se transformar em areia, então ele não sofria o impacto dos golpes do Ruffy... até ele descobrir que com a mão molhada os golpes funcionavam muito bem.



Arlong
Fruto do Diabo: Nenhum
Arma: Presas
Recompensa: 20 milhões de berries

Arlong é um tritão que mantinha a Vila Kokoyashi em estado de pânico, cobrando altos impostos. Também mantinha Nami como desenhista de mapas à força, mas foi derrotado por Ruffy. Foi o inimigo mais forte que Ruffy enfrentou antes de chegar à Grande Rota.

Capitão Kuro
Fruto do Diabo: Nenhum
Arma: Garras
Recompensa: 16 milhões de berries

Ele teve seu plano de pegar a herança da rica Kaya estragado por Ruffy e Usopp. Era o antigo capitão do Bando do Gato Negro, mas forjou a própria morte para passar-se por um simpático mordomo. Suas garras são inspiradas no Wolverine, dos X-Men.

God Enel
Fruto do Diabo: Goro Goro no Mi
(Fruto da Eletricidade)
Arma: Seu corpo e Tambores de Eletricidade
Recompensa: Nenhuma

Nascido numa ilha do céu, Enel tirou Gan Fall do posto de Deus de Skypiea e virou o mandante de lá. Tem o poder de ouvir tudo o que acontece no reino e, cada vez que ouve algo que lhe desagrada, solta a fúria dos deuses na forma de um raio contra a pessoa que proferiu as palavras.

Por ter o poder de se transformar em eletricidade, nunca teve uma única pessoa no mundo que conseguira lhe dar um golpe... até descobrir que borracha não conduz eletricidade e pode afetá-lo.

Seu grande sonho era ir para a Lua, e assim conseguiu quando fugiu de Skypiea após ser derrotado por Ruffy e seus amigos.

TOUCH

Por Valéria Fernandes

Publicação:
1981-87
Autora
Mitsuru Adachi
Volumes:
26
Revista Original:
Shounen Sunday

SINOPSE

Minami Asakura é a melhor amiga que alguém poderia desejar e os gêmeos Uesugi, Tatsuya e Katsuya, a adoram. Vizinhos desde a infância, eles são inseparáveis. Tudo ia muito bem entre os eles, até que dois deles descobriram que o terceiro era uma menina. A adolescência começa a trazer problemas ao relacionamento dos três, pois os dois irmãos, muito diferentes entre si, se apaixonam por Minami. Já a garota tem dois sonhos e ambos envolvem os rapazes, ela quer que um deles se case com ela e o outro a leve até o Koshien, o templo máximo do baseball japonês. Quem é o escolhido para realizar cada um dos sonhos? Como evitar que a rivalidade separe os irmãos? E qualquer um deles poderia imaginar que uma tragédia marcaria a vida deles para sempre?

RESENHA

Tenho muito receio às vezes em resenhar material clássico e, por favor, não pensem também que Touch é um dramalhão choroso. Sei que muitos leitores e leitoras querem somente as novidades, mas já me sentia culpada por não ter falado de nenhum mangá do genial Mitsuru Adachi. Poderia ter escolhido uma obra recente, a última, Cross Game, vai muito bem de vendagens no Japão. Mas decidi pegar a sua maior obra, Touch, pois ela é uma síntese do que ele fez de melhor, além de ser uma declaração de amor ao esporte nacional japonês, o baseball.

Sou muito fã de mangás e animês de esporte. Acredito que assim como no Japão, os mangás poderiam estimular o gosto pelo esporte e não somente os poucos que praticamos, mas os desconhecidos, também.

Dia desses assisti ao primeiro episódio de um shoujo animê de voleibol dos anos 80 e lá estava – mesmo que não estivesse no mangá – o saque "jornada nas estrelas", inventado pelo nosso Bernard. Imagino o efeito que aquele animê exibido em boa parte da Europa poderia ter tido no Brasil se tivesse sido trazido no momento certo.

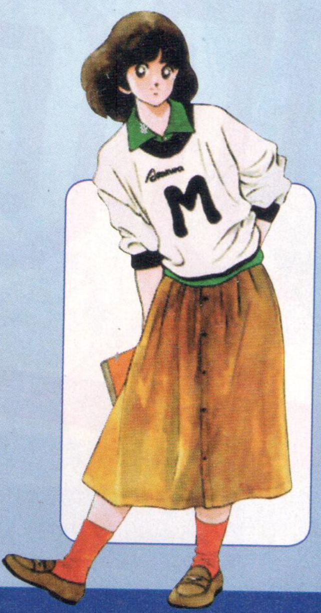
Um mangá de baseball poderia dar certo? Por que, não? Afinal, o baseball, no caso de Touch, é um pano de fundo para uma trama maior, assim como em Peanuts (Snoopy) o esporte era usado para ilustrar o azar colossal de Charlie Brown. Aliás, foi em Snoopy que conheci o baseball e considero o esporte um dos mais emocionantes de se ver em mangá, animê ou filme. Afinal, quem não perde o fôlego quando no momento final tudo depende da protagonista conseguir completar uma homerun? Mas vamos em frente, antes que eu me empolgue. ^_^

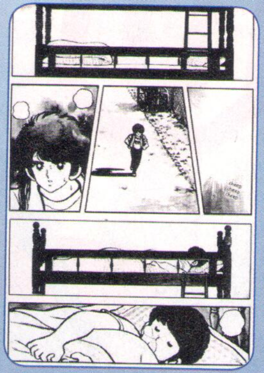
Touch é uma das séries mais amadas pelos japoneses. E isso se aplica tanto ao mangá, quanto ao animê. Para se ter uma idéia, todos os anos os 101 episódios do animê são reprisados pela TV japonesa. A primeira abertura – Tacchi – está sempre presente nos shows de cantores que reúnem temas de séries inesquecíveis como Patrulha Estelar e Candy Candy. Já o mangá é o favorito de muitas pessoas, homens e mulheres, das mais diferentes idades. E eu fiquei surpresa, pois por conta de um projeto de aprendizado da língua inglesa, troquei e-mails com um menino japonês de 13 anos em 2005. Quando perguntei qual era seu mangá favorito, ele respondeu que era Touch.

"Para se ter uma idéia, todos os anos os 101 episódios do animê são reprisados pela TV japonesa."

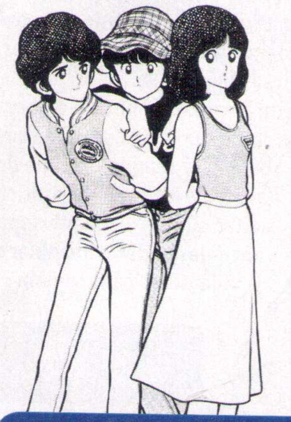
MINAMI: ETERNA MUSA

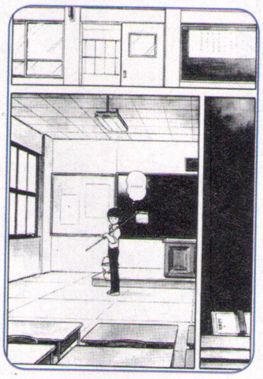
Minami Asakura, a protagonista da série, está sempre nas listas das personagens mais amadas do universo dos mangás e animês. Ano passado, em 2007, houve uma enquete feita pelo Oricon para saber quem era a personagem mais bela dos mangás. Minami ficou em segundo lugar geral e em primeiro lugar entre o eleitorado masculino. Ela certamente não é a mais bonita, mas reúne todas as virtudes sonhadas em uma namorada, pelo menos na concepção dos japoneses. As citações à Touch em outros mangás e animês também é constante, a última que vi estava em um josei, Nodame Cantabile.





"Shounen não é só pancadaria, embora muitos só queiram saber desse tipo de série."





RUMO AO KOSHIEN

Touch não é shoujo, apesar de eu quase ter me especializado no gênero aqui na NT, eu a tenho entre minhas séries favoritas. Trata-se de um shounen que reúne todos os elementos capazes de cativar todo o tipo de público: uma boa história com momentos de humor e drama, personagens psicologicamente bem definidos e complexos, competição, espírito de equipe, elogio à amizade, e uma grande tragédia. Shounen não é só pancadaria, embora muitos só queiram saber desse tipo de série. Outro trunfo de Touch é o traço característico de Mitsuru Adachi, que é bem cartunesco e narrativa perfeita. Eu diria que Mitsuru Adachi está para o Japão, assim como Will Eisner está para os EUA. Mas em uma resenha é melhor não aprofundar isso.

"Touch tem como eixo central o esporte e é a partir dele que a trama evolui."

Touch tem como eixo central o esporte e é a partir dele que a trama evolui. Como todo bom mangá desse gênero, o jogo em Touch está lá como suporte para o desenvolvimento da trama e não para ficar enchendo lingüiça com partidas intermináveis. Minami, que é praticante de ginástica rítmica, tem dois sonhos na vida, e esses sonhos envolvem cada um dos dois meninos: ela deseja se casar com um deles e que o outro a leve até o Koshien. Para quem não sabe, esse estádio é personagem sempre presente em todas as histórias de baseball, e tem o mesmo peso do nosso Maracanã para o futebol brasileiro. É no Koshien que se realiza a final do prestigiado campeonato de baseball estudantil japonês. Como a coisa é só para garotos, Minami precisa que um dos rapazes chegue até a final por ela.

No movie live action de 2005 colocaram uma cena de Minami criança aos prantos, quando descobre que jamais poderá jogar no Koshien, mesmo sendo muito boa no baseball. As meninas sequer praticam este esporte, elas têm o softball, que claro, paga menos, tem menos prestígio, e não leva ninguém ao Koshien. Isto não está no mangá, mas é uma crítica muito pertinente. Afinal, é um tipo de exclusão fruto do machismo. Aqui acontece com o futebol, lá com o baseball.

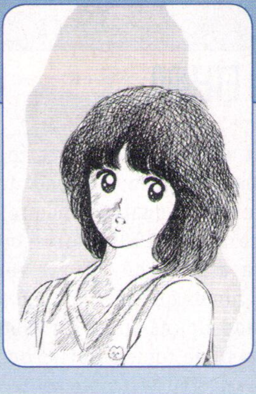
DOIS SONHOS E UMA GRANDE TRAGÉDIA

Desde o início do mangá já sabemos quem dos dois Minami quer que realize cada um de seus sonhos e é aí que começa o problema, pois ambos os rapazes são apaixonados por ela e por baseball também. Kasuya, o mais novo dos gêmeos, é responsável, estudioso sensível e sonha em ir para o prestigiado Colégio Meisei, que possui um excelente time de baseball. Os dois se dão muito bem, pois Minami também é excelente aluna e sua companheira de estudos. Ele jura que vai levar Minami ao Koshien, mas quer casar com ela também e não perde tempo em se declarar.

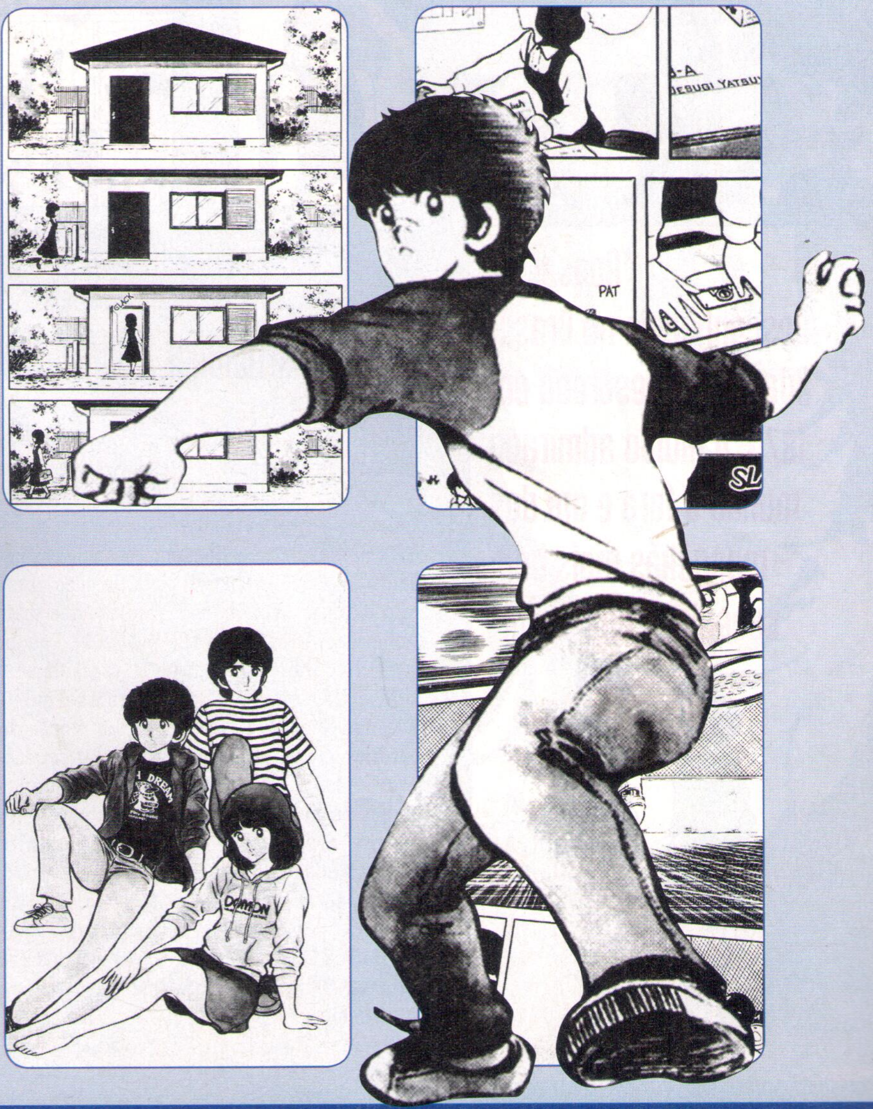
Já Tatsuya, o mais velho, é desorganizado, preguiçoso, irritante e nunca parece preocupado com nada. Digo parece, porque mesmo que ele seja um adolescente realmente intragável às vezes, o rapaz se deixa passar por incompetente para que seu irmão, a pessoa que ele mais ama e deseja proteger, possa brilhar. Por exemplo, ele se mostra pouco interessado pelo baseball, mesmo sabendo que tem genuíno talento para a coisa, simplesmente para não competir com o irmão e correr o risco de superá-lo. E até se dar conta do quanto ama Minami, ele pretendia abrir mão da moça também, apesar de saber que era amado por ela.

Os três vão estudar no colégio Meisei, Tatsuya continua fazendo corpo mole e se metendo em confusões, já Kasuya é aceito na equipe de baseball e Minami se torna manager da equipe. Em histórias de baseball, a manager é a faz-tudo da equipe, de lavar uniformes, passando por controlar faltas, até dar uma de líder de torcida. Mas Minami não permanece na função e passa a se dedicar exclusivamente à equipe de ginástica rítmica, afinal, ela também tem um brilhante futuro como atleta pela frente.

A competição, mesmo que não declarada, entre os irmãos pelo coração da moça; os rivais, dentro e fora do campo, e pelo coração de Minami; as trapalhadas de Tatsuya, as partidas de baseball, tudo isso anima a história de Touch. Só que às vésperas de se realizar um dos sonhos de Minami, uma tragédia acontece. Um dos irmãos tem sua vida interrompida por um acidente. A partir daí, a vida de Minami e do gêmeo sobrevivente nunca mais serão as mesmas, afinal, nada mais difícil do que disputar o amor de alguém com um morto, uma lembrança. A série passa então a acompanhar tanto o drama dos dois sobreviventes, quanto a sua busca pelo sucesso profissional. O rapaz, como jogador profissional de baseball, e Minami... bem, é preciso ler para descobrir.



> "Já Tatsuya, o mais velho, é desorganizado, preguiçoso, irritante e nunca parece preocupado com nada."

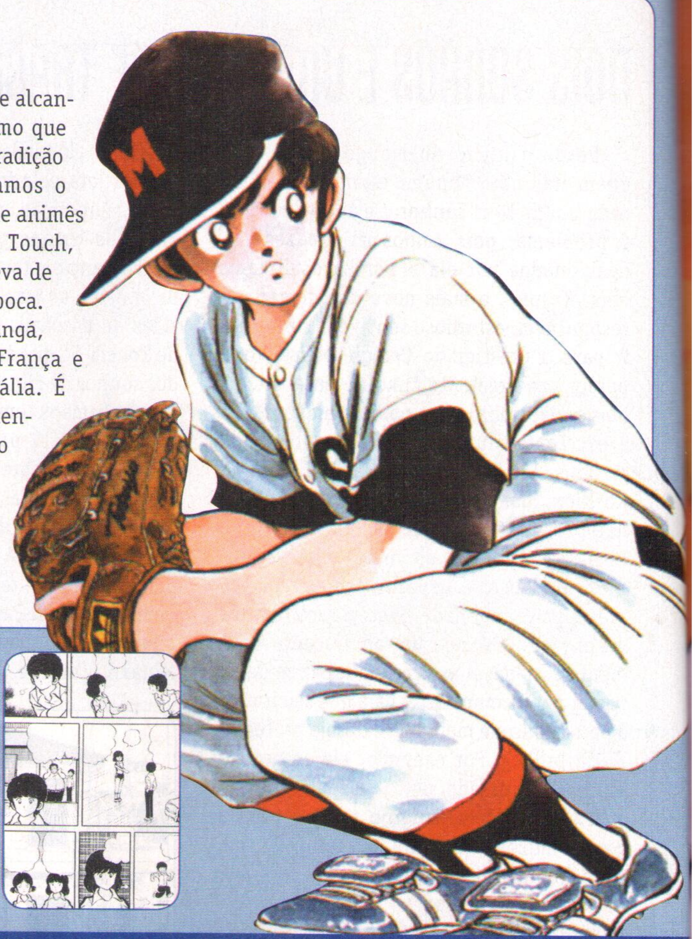


> "Kasuya, o mais novo dos gêmeos, é responsável, estudioso sensível e sonha em ir para o prestigiado Colégio Meisei, que possui um excelente time de baseball."

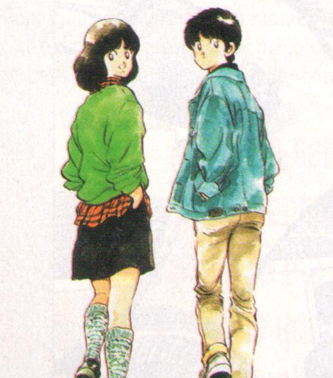
UM SUCESSO ETERNO

Touch já foi republicado em vários formatos e é um mangá muito fácil de encontrar. Eu tenho os quatro primeiros volumes originais. Em 1985, começou a ser produzida a série de TV que foi seguida de três filmes que recontavam a história, alterando alguns fatos. Em 1998 foi produzido um filme comemorativo dos dez anos da série de TV, o sucesso foi tão grande que em 2000 mais um filme foi feito. Essas produções, as re-exibições do animê, e as republicações do mangá ajudam a manter Touch sempre vivo na memória dos japoneses. Tanto é assim que em 2005 foi produzido um filme live action com atores de verdade, que obteve bastante sucesso.

No Ocidente, a série animada foi exibida na Itália e na França, onde alcançou grande sucesso, mesmo que esses países não tenham tradição no baseball. Como vivíamos o período de grande vazio de animês na TV, não assistimos a Touch, assim como a toda uma leva de animês importantes da época. Atualmente, Touch, o mangá, está em publicação na França e na Espanha, além da Itália. É uma série que merece atenção, mesmo o baseball não tendo tradição no Brasil e a arte de Adachi não se enquadrar nos moldes mais vistos nos dias de hoje.



> "Apesar de desconhecido no Brasil, Adachi, que estreou em 1970, é muito admirado mundo a fora e um dos mangakás mais bem sucedidos do Japão."



ADACHI: CRIATIVIDADE E COMPETÊNCIA

Adachi é autor de uma vasta obra e muitas de suas séries foram animadas e viraram filmes live action. Ele também já emprestou o seu character design para alguns animês, como os OAVs de Bewitching Nozomi, baseado em um famoso mangá de boxe. A lista de suas obras seria extensa demais, mas algumas das mais conhecidas são Nine, Slow Step, Miyuki, Rough, Katsu, H2, Short Program I e II, Cross Game.

Nos EUA, somente Short Program foi publicada. Em Short Program temos um monte de histórias curtas de detetive, de fantasmas, casos de amor bem e mal resolvidos, grandes dramas em poucas páginas. É uma excelente introdução aos trabalhos de Mitsuru Adachi. A especialidade de Adachi é mangá de esporte, mas ele é capaz de quase tudo, Niji Iro Togarashi, por exemplo, é um mangá de samurai. Há mangás seus publicados nas revistas Shounen Sunday, na Ciao, na Shocomi, na Petit Comic e na Big Comic.

Apesar de desconhecido no Brasil, Adachi, que estreou em 1970, é muito admirado mundo afora e um dos mangakás mais bem sucedidos do Japão. Ele tem até o seu próprio time de baseball. Há quem não goste da arte de Adachi, eu, particularmente adoro o seu traço, seu estilo de desenhar, a forma de contar as histórias. Mais do que isso, ele domina muito bem a narrativa e é capaz de contar histórias sem usar sequer um diálogo, como pode ser conferido na série Short Program. Polivalente, ele produz shounen, shoujo, seinen. Mitsuru Adachi, seja seus mangás ou seus animês, é uma das grandes ausências no mercado brasileiro.

Não estou defendendo a publicação de Touch, pois não assistimos ao animê e seria um risco enorme para qualquer editora. Mas Short Programs com suas histórias curtas ou Rough, que é uma espécie de Romeu e Julieta com o esporte como pano de fundo, poderiam ser uma ótima escolha. Por que, não? Não termos nada de Mitsuru Adachi no Brasil, é uma pena e os fãs brasileiros de mangá estão perdendo muito.

animepro.com.br é conhecimento

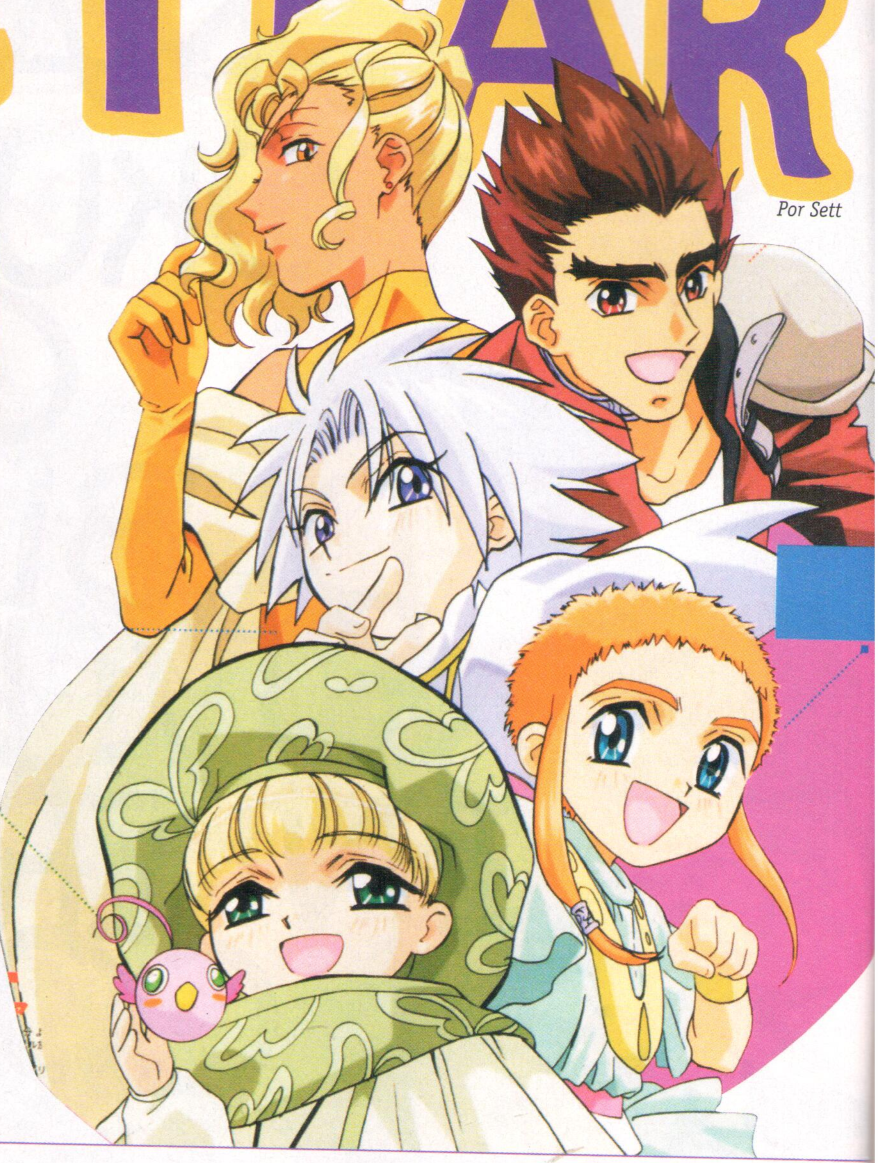
ANIMÊS
MANGÁS
TOKUSATSU
GAMES
DUBLAGEM
NOVIDADES
INTERAÇAO
COLUNAS
...E VC!

Anime PRO

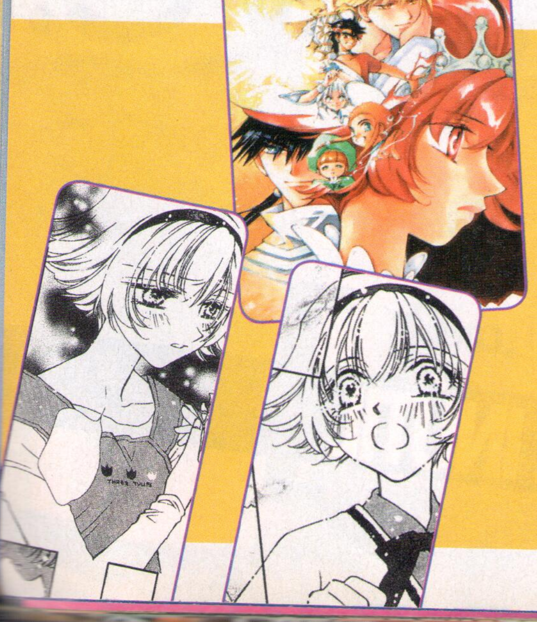
www.ANIMEPRO.com.br
RESISTIR É INÚTIL

PRETEAR

Por Sett



Quando a neve vermelha cai e os seres vivos começam a morrer ao serem tocadas por ela, os cavaleiros de Leife sabem que é um sinal que uma figura maligna chamada Fenrir está voltando e que quer destruir a fonte que origina a vida. Por isso, eles têm que encontrar a garota que será a neve branca, a nova Pretear. Assim, um velho conto de fadas pode ser mais interessante quando alguns personagens tomam outras posições e decisões.



A Branca de Neve

A jovem Himeno, aos 5 anos de idade perdeu sua mãe, e até agora vivia somente com seu pai, um escritor de romances para mulheres de nome Kaoru Awaayuki. Ele é um homem de 43 anos que a ama muito e sempre incetiva a filha a desenvolver seu potencial e ser uma garota positiva. Mas a vida da Himeno dá um giro de 180° quando seu pai se casa com a riquíssima Natsue, presidente de uma rede de cosméticos. Obviamente, ter dinheiro não é o problema, e a garota poderia até superar o choque entre a vida prática e pobre que tinha e a opulência que vive agora, se não fosse os comentários maldosos das pessoas que falam que seu pai é um golpista interesseiro por ser um escritor medíocre e homem inútil que adora se embriagar de saquê. E além disso, Himeno enfrenta o desprezo de Mayume e a indiferença de Mawata, as duas filhas da senhora Awayuki, tanto em casa como na escola.

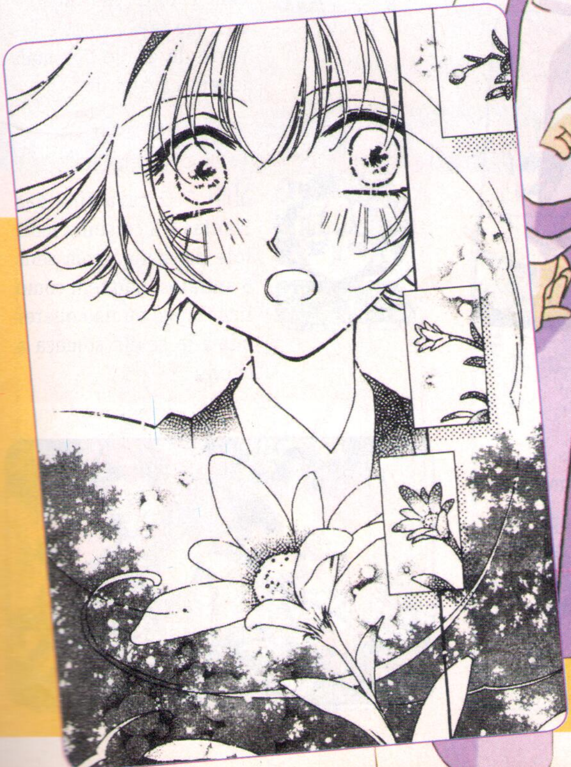
Voltando a Himeno, ela fisicamente tem um estilo tomboy com seus cabelos curtos e vermelhos, e sua animada força de vontade e superação que não deixa que fique remoendo os problemas comuns a adolescente de 16 anos, mas trate de enfrentá-los como seus pais incentivaram. Himeno tem além de uma forte resistência por ter sempre participado de todo tipo de artes marciais como karatê, aikidô e tai chi, um jeito amoroso com as pessoas e plantas. Isso porque uma das recordações que ela tem antes da mãe morrer é o amor pelas plantas, especialmente pelas flores, sendo seu hobby e alegria poder com a jardinagem cuidar das plantas e ter a mãe de certa forma novamente viva.

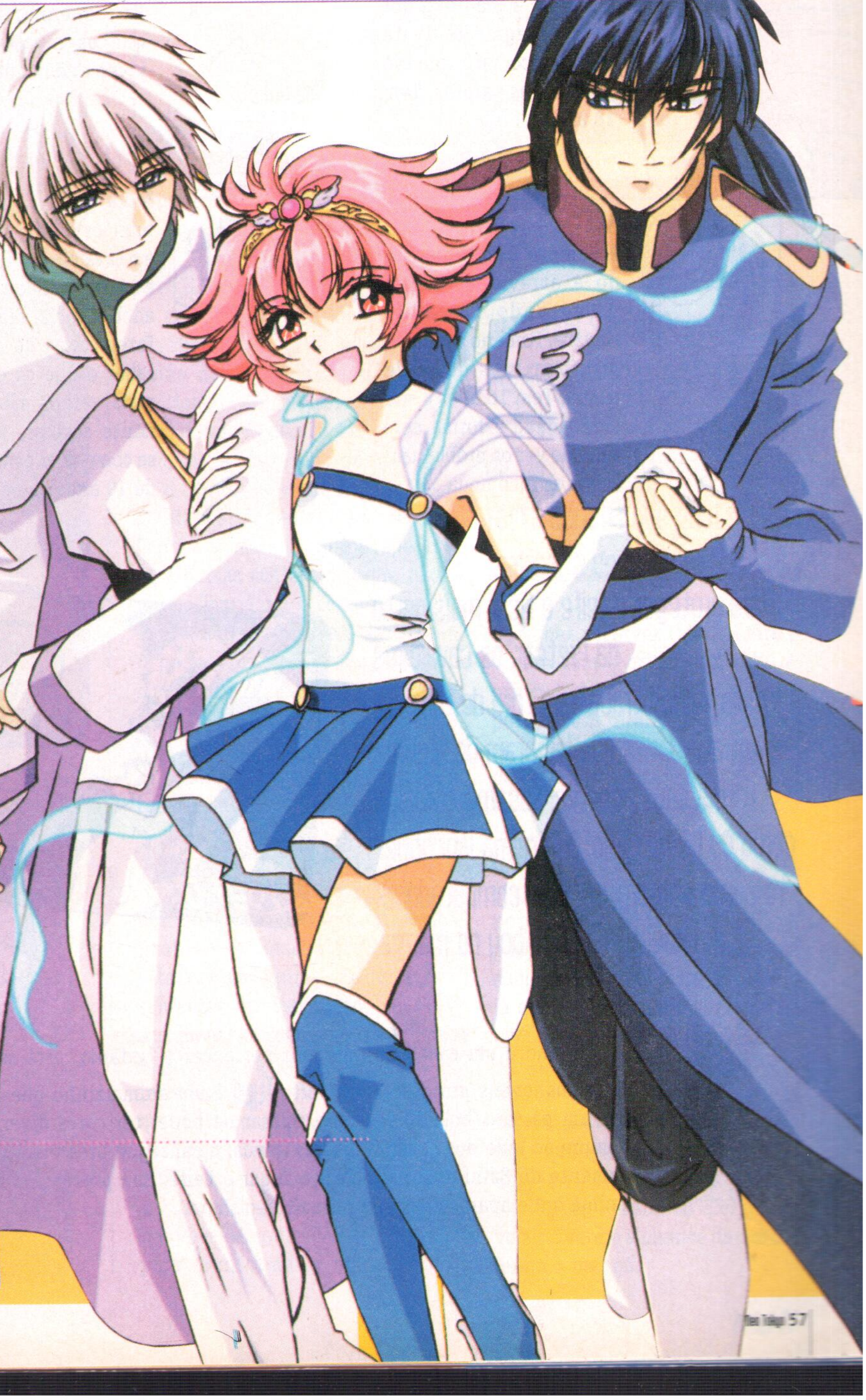
No caminho para a escola, Himeno atravessa uma floresta e nela vê um garotinho que pede para tocar na mão dela e ao fazê-lo a garota sente como se caísse num sonho e adormece. Quando acorda, ela está na Leifania, que é uma dimensão paralela onde vivem sete jovens, incluindo o garotinho que ela viu, que estão ao seu redor. Eles se declaram os cavaleiros do Leife e dizem que ela é a escolhida para ajudá-los, pois a neve vermelha vem de Saihi e quer roubar todo o Leife (o que dá a existência da vida) para dominar o mundo, e a garota é chamada a lutar com eles contra isso. Himeno assim que pode trata de fugir dos estranhos rapazes, com seu papo de Greenpeace e calças de Peter Pan, não antes de apresentar um novo golpe ao "simpático" Hayate, rejeitando firmemente participar da estranha história dos jovens.

Mas as coisas começam a se complicar quando as sementes de Saihi se tornam ativas e passam a afetar a energia não só das plantas como dos humanos, e das pessoas próximas de Himeno. Ela não terá mais escolha e aceita se tornar uma Pretear, tocando a mão de um dos cavaleiros de Leife e o elemento de um dos jovens se une ao da moça e eles se tornam um só. A partir deste momento, ela assume os poderes dos cavaleiros e todo golpe que é dirigido a ela quem sofre é eles. É uma graça quando a Himeno se transforma e ganha uma roupa diferente, além de ficar constrangida com a união porque para todos os efeitos um dos jovens está dentro dela, e "pretear" com o belos Hayate e Sasame não é para qualquer uma. Por outro lado, porém, é bem fácil a nossa Branca de Neve moderna deixar de lado qualquer idéia de príncipe de cavalo branco quando tem perto de si dois "anões" tão atraentes e ainda mais quando fica subtendido que eles têm algum sentimento pela heroína.

Por tudo isso, Himeno terá que treinar muito para se adaptar aos cavaleiros, e superar o voto contra de Hayate para que ela se junte aos cavaleiros e consiga ser a nova Neve Branca, a nova Pretear.

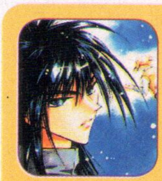
> "É uma graça quando a Himeno se transforma e ganha uma roupa diferente, além de ficar constrangida com a união porque para todos os efeitos um dos jovens está dentro dela, e "pretear" com o belos Hayate e Sasame não é para qualquer uma."



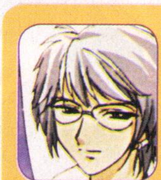


E os 7 "anões"

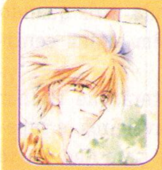
O número sete é considerado por muitas culturas um simbolo da perfeição ou do alcance dela. Muitos heróis e heroínas passam por ele, sejam em dias ou em tarefas. Depois dessa passagem, o indivíduo é transformado e geralmente recebe seu prêmio pelo esforço. Himeno, como uma Branca de Neve simbólica, tem seus sete "anões" nos cavaleiros de Leife. Eles que iriam ensiná-la e transformá-la, cada um com suas características específicas.



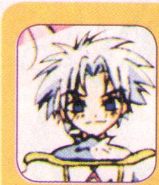
Hayate – Cavaleiro do Vento, ele é um homem bonito, de longos cabelos negros e olhos azuis. Impaciente e mau-humorado, acaba pondo na Himeno o apelido de "cabeça de tulipa". Ele é sempre a piadinha dos seus colegas de Leife pelo pouco tato quando lida com as garotas. Tem 18 anos.



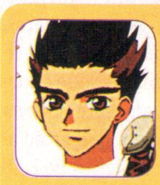
Kei – O cavaleiro da Luz é sempre bem-humorado e atrevido, sempre provocando o "casal" Hayate/Himeno, além de distribuir boas doses de ironia. Tem 16 anos e sua sinceridade e forma certeira de ver os problemas, às vezes incomoda.



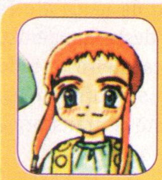
Sasame – Loiro e com olhos castanhos-claros, ele é o cavaleiro do Som e tem 18 anos. Simpático, gentil e compreensivo, Sasame é o chefe dos cavaleiros e todos respeitam sua autoridade. Parece conhecer segredos que os cavaleiros mais jovens não conhecem.



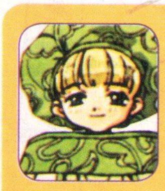
Mannen – Com cabelos brancos e olhos azuis, ele é o cavaleiro do Gelo. Como está começando a entrar na adolescência, sempre quer fazer coisas de adultos e saber o que os cavaleiros mais velhos sabem, sem muito sucesso, por ainda se comportar como criança de 10 anos que é.



Goh – Ele é o cavaleiro do Fogo e seus cabelos são pretos com listras vermelhas, e tem a mesma idade do Sasame. Ele tem mais jeito com os cavaleiros mais novos, sendo uma espécie de irmãozão de todos.



Hajime – O cavaleiro da Água tem os cabelos vermelhos e uma personalidade alegre compatível com a cor de suas madeixas. Ele tem 7 anos e faz parte do grupo dos mais jovens cavaleiros.

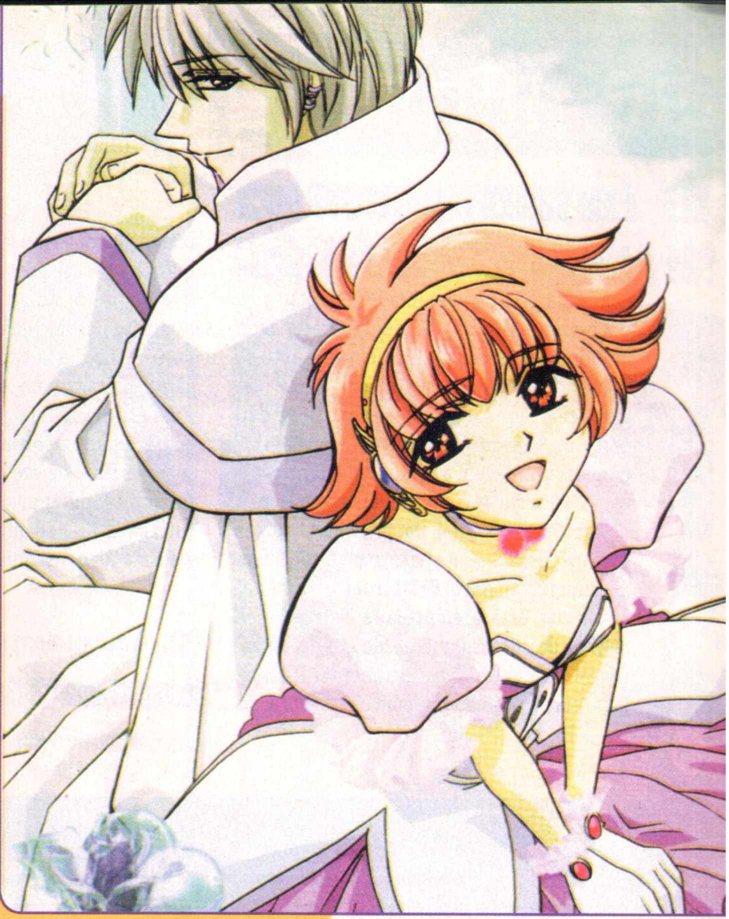


Shin – O cavaleiro das Plantas é a coisinha mais fofa do mangá com seus 5 aninhos. Não tem como ficar bravo ou não querer mimá-lo se ele começa a chorar.

Para proteger o Leife e ficar mais perto da Pretear, os cavaleiros mais velhos trabalham fora de Leifania, em atividades que lembram de alguma forma seus poderes. Sasame trabalha como DJ numa rádio, Goh numa lanchonete como garçom, Kei com computadores e o Hayate é office boy no mangá.

新白雪姫伝説
プリーティア

Ele não é um cavaleiro, mas por pertencer a Leifania, está sempre ao lado dos jovens protetores do Leife. **Typii** é um animalzinho que aparenta ser um pássaro/bola cor-de-rosa, apesar de poder ter cores diversas. Está sempre ao lado dos cavaleiros mais novos, e consegue pressentir quando a semente do Saihi está para abrir e sugar o Leife. Sua presença é maior no animê onde aparece desde o primeiro episódio.



Branca de Neve ou Cinderela?

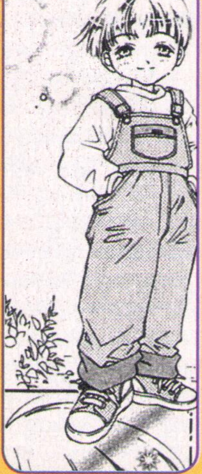
Apesar do mangá ser obviamente uma adaptação livre da história de Branca de Neve, ele também contempla elementos do conto infantil Cinderela. O pai da Himeno, mesmo que permaneça vivo, morre figurativamente quando, apaixonado, somente tem olhos para a nova esposa, deixando a filha na companhia das duas filhas da madrasta. E Natsue, apesar de ser a madrasta e ter um jeito meio esnobe, é apaixonadíssima pelo pai da Himeno. Vivem felizes sem reparar muito nas pessoas ao redor.

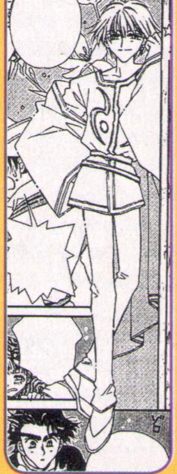
Das "irmãs malvadas", a pior é a Mayume. Loira e má, ela tem a mesma idade de Himeno e cursa o 1º ano do ensino médio. Apesar de ser uma perfeita dama na frente dos adultos, ela deixa bem claro para Himeno que não gosta dela quando apronta os trotes que fazem a Himeno parecer uma moleca mal-educada e sem noção nenhuma de etiqueta. Por isso, algumas vezes a "cinderela" não pode ir a festas por estar de castigo, enquanto a madastra e as irmãs vão ao "baile".

Mas como a protagonista não é daquelas que sofre feito uma boba e ainda acha que o vilão é somente alguém mal-compreendido, percebe logo o jogo da sua nova "irmã", e assim que pode dá o troco. A única vantagem que Mayume vê na Himeno são os sete atraentes amigos que a garota tem e que na opinião da Mayume são superiores à pobre da Himeno. Por isso, ela fará de tudo para não perder a companhia dos rapazes, nem que para isso tenha de envenenar seus pais com certos comentários a respeito da jovem Himeno.

Já a Mawata, estudante da 7ª série e irmã mais nova de Mayume, é uma garota elegante que apesar da sua frieza, faz na medida do possível o que é justo. Se ela não gosta muito da Himeno é pelo fato de estar ressentida com o atual marido de sua mãe. Sempre calada e solitária, ela gosta de ouvir o programa do Sasame e os conselhos que o cavaleiro dá para as pessoas que escrevem para ele. O encontro desses dois é interessante, e mais ainda quando ela descobre que a única pessoa que a compreende (Sasame) é muito amigo da Himeno.

"Apesar do mangá ser obviamente uma adaptação livre da história de Branca de Neve, ele também contempla elementos do conto infantil Cinderela."





Mahou shoujo

O mangá Pretear além de ser um shoujo, possui elementos que ainda dão a ele a classificação de Mahou, que significa mágico. Nesse estilo de mangá com garotas mágicas já foram lançados Sakura Card Captors e Guerreiras Mágicas de Rayearth, ambos do grupo Clamp. O mahou shoujo apesar de algumas críticas dos que não o apreciam é um sucesso de vendas e uma verdadeira festa para os que gostam de praticar o cosplay. Em Pretear, a cada união com um cavaleiro de Leife a Himeno se tranforma com uma roupa diferente, bastante colorida e com característica do poder do cavaleiro.

Mas claro que as "meninas mágicas" não são somente roupinhas bonitinhas, elas lutam contra o mal e superam seus problemas pessoais. Himeno luta contra aquela que cria as sementes da destruição, Fenrir, a princesa do desastre que conseguiu quebrar o selo que a prendia. Será essa a inimiga que Himeno terá de enfrentar, principalmente depois que a protagonista sabe que a princesa do desastre já foi um dia uma humana e algo terrível aconteceu para tranformá-la em alguém que quer absorver todo o Leife e acabar com a origem da vida. A princesa do desastre é encarnada por pessoas diferentes no animê e no mangá e isso modifica o fim de certos personagens.

"O mahou shoujo apesar de algumas críticas dos que não o apreciam é um sucesso de vendas e uma verdadeira festa para os que gostam de praticar o cosplay."

No animê, ela é uma peste feita para ser odiada pelo público, mesmo se eventualmente surja alguma desculpa para o comportamento podre dela. A sua participação mais efetivamente somente pode ser vista no animê, já que no mangá ela somente se revela no último volume.

Assim, para aqueles que gostam de ver meninas superpoderosas que salvam o mundo e lutam pelo que querem com uma boa dose de humor, Pretear é uma boa opção de mahou shoujo, se vocês tiverem a chance de um dia lerem o mangá.

Elas sabem o que querem

Algumas vezes, me ressinto por alguns shoujos terem somente a sua protagonista com uma boa personalidade, enquanto as outras mulheres parecem desaparecer num mundo de homens. Claro que não rejeito os bons personagens masculinos, mas quando aparecem aquelas personagens que dão graça ou suporte para a história da protagonista, elas fazem a protagonista interagir com outras facetas do universo feminino.

Em Pretear, além da principal, outras personagens dão um encanto pelo contraste do comportamento delas com a Himeno. Entre elas está a empresária Natsue, uma mulher de sucesso que desde criança exerceu suas características de liderança; resolvida, ela não se importa com os comentários maldosos sobre seu marido ser um "vagabundo" que não quer sequer escrever. Somente o ciúme que ela sente do seu esposo com a Himeno e a antiga mulher dele faz uma sombra dentro do coração desta capitalista. Outros exemplos são a Mawata, que mesmo sendo um exemplo da perfeita dama japonesa, sabe imprimir sua vontade e senso de justiça mesmo sendo introvertida; ou mesmo a Mayume, que apesar de muitíssimo mimada é quem sempre toma a iniciativa quando quer algo, não importando se a forma de conseguir não é a mais nobre.

A Himeno é a grande representante de força de vontade, como a Natsue. Somente com a diferença que a garota usa a força para conseguir o que almeja enquanto a amadurecida empresária usa a sutileza da persuasão. Mas a minha preferida é a Yayoi Takato, que no animê aparece fascinada pelo mundo dos livros, a ponto de tentar roubar uma versão rara de um romance da mansão da senhora Natsue. Sempre observando a vida da família de sua amiga Himeno, ela sonhar ser uma escritora e poder compartilhar com os outros suas histórias mirabolantes.

> "Em Pretear, além da principal, outras personagens dão um encanto pelo contraste do comportamento delas com a Himeno."

O animê

Em 2001 o mangá Pretear teve sua história convertida pelos estúdios Hal Film Maker, em uma série de 13 episódios chamada "A verdadeira história de Branca de Neve - Pretear", traduzindo livremente. A história desenvolveu outros pontos do mangá, se assemelhando mais ao conto Cinderela, com a pobre garota lutando contra a madrasta e as duas irmãs (Mayune e Mawata) malvadas. Porém, a madrasta trata Himeno como uma verdadeira filha, mesmo que aja com frieza, além de ter somente olhos para o novo marido; e das duas irmãs, somente a Mayune está sempre à procura de vinganças, por Himeno viver no lugar que não pertence a ela e ser de origem pobre.

O animê segue os moldes da história, mas apesar de mais divertida que o mangá, ela acaba apressando algumas cenas e personagens, e não desenvolvendo certos acontecimentos que identificam a Himeno como a Branca de Neve tão bem quanto o quadrinho que o inspirou. Talvez por isso os que assistem ao animê acham que 13 episódios são muito pouco para o que a história poderia render.

No animê, a Himeno perdeu um pouco do brilho de sua personalidade nas horas de lutar, ela se torna um pouco mais dependente e desconcentrada que no mangá. E ainda não consigo decidir se o jeito maluco que ela tem no animê foi algo bom ou não de ser acrescentado em detrimento da segurança que ela tinha no mangá. Em contrapartida, alguns personagens ganharam destaque; um bom exemplo é o motorista Tanaka. Divertidíssimo, o chofer careca da mansão Awayuki é o um verdadeiro santo (ou bobo?) que sofre nas mãos da família. Ele é o chofer de 38 anos da família Awayuki e desde quando freqüentava o Jardim de Infância é apaixonado por Natsue Awayuki e mesmo com o segundo casamento da sua paixão platônica, o Takata resiste bravamente, em silêncio.

Destaco o episódio 4, quando ele mostra os "inocentes" bichinhos de estimação que moram no jardim da casa para Himeno, dizendo que eles são inofensivos, além das "crises capilares" como os melhores momentos do carequinha. A Mayune ficou mais atrevida e sempre está disposta a desfilar de toalha para um dos belos cavaleiros de Leife, fazendo os poucos fios de cabelo do pobre Tanaka caírem a cada plano maligno (e que não dá certo) contra a Himeno.

Entre os personagens mais simpáticos, apesar de secundários, estão Yayoi Takato, uma amiga de infância da Himeno. Ela sempre sabe tudo da vida das pessoas com seus bloquinhos, anotando os fatos, como uma detetive. Mas o melhor e mais engraçado dela é que sempre está fantasiando verdadeiras "novelas mexicanas" das vidas alheias.

Comparando com os personagens originais do mangá, temos um Kei mais cabeludo e com um penteado bastante esquisito, e um charmoso Sasame de óculos, sendo este o personagem que mais se valorizou, ficando realmente melhor do que era no mangá. Nos últimos episódios do animê foram feitas escolhas diferentes dos capítulos derradeiros do mangá, ficando alguns corações apaixonados por pessoas diferentes do original.

> "Entre os personagens mais simpáticos, apesar de secundários, estão Yayoi Takato, uma amiga de infância da Himeno"

Quem gosta de acompanhar as vozes originais que dão vida aos personagens nos animês e produções animadas do Japão irá reconhecer alguns seiyuus (dubladores japoneses) de outros animês famosos. A voz da empregada Takako que aparece no animê é a da seiyuu Yui Horie, que faz as vozes da Yuuki Cross no cd-drama de Vampire Knight, e em animês da Naru Narusegawa (Love Hina) e da Tohru Honda (Fruits Basket). O seiyuu de Sasame é Takahiro Sakurai que emprestou sua voz também para os personagens Kira

Izuru (Bleach) e Cloud Strife (Final Fantasy VII). A voz da Mayune, a irmã que pega no pé da Himeno, é a mesma da mesma profissional que fez a Kagome Higurashi (InuYasha), a Satsuki Yukino.

A arte desta série é bem bonita e colorida, sem ser desgastante ou piegas. O visual dos personagens é algo à parte. A Himeno ao se unir com um dos cavaleiros ganha uma nova roupa e poderes; as vestimentas dos cavaleiros podemos dizer que se assemelham ao que comumente se reconhece como roupas de nobres e magos medievais. As músicas de Pretear são muitos empolgantes. A abertura "White destiny" cantada por Yoko Ishida é bem agitada e num clima de aventura que não nos cansamos de ouvir; o encerramento "Lucky Star" com Sayuri Yoshida traz um romantismo na sua letra, não deixando claro o humor e a irreverência do animê, quando os personagens aparecem como querubins, com o bumbum de fora.

Romances e escritores

É algo que fica bem implícito no mangá e aparece mais no animê em forma de piada. Como a leitura é um dos maiores prazeres dos leitores de mangá, não há como se esquivar do assunto. A arte de ser um bom escritor é um dom concedido a poucos e mesmo aqueles que conseguem a publicação de suas idéias são por vezes menosprezados e ignorados. Esse é o caso do pai da Himeno, Kaoru Awaayuki, que por escrever romances para mulheres é considerado um escritor menor, como acontece na vida real. É devido a um de seus livros que ele conhece a atual esposa que é tão fã que pôs nas duas filhas os nomes das personagens de um livro do Kaoru. Ele é ainda uma fonte de inspiração para a curiosa Yayoi, amiga de Himeno querer ser uma escritora no futuro.

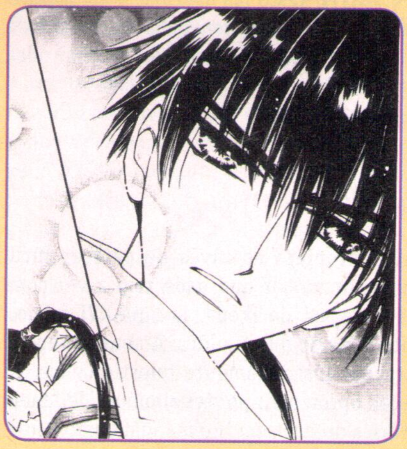
Apesar do preconceito contra os "romances de banca", eles são um grande investimento das empresas pelo mundo. Comparo o interesse de comprá-los nas bancas do Brasil com o gosto que as japonesas têm em ler shoujo/josei. Aliás, no Japão, elas (e eles) não somente leem os livros como também compram os mangás que são feitos apartir destas histórias (ver NeoTokyo#17) colocando estes títulos nas listas de joseis dos mais vendidos no país. Por isso, escrever romances ou mangás para mulheres é uma excelente escolha da Yayoi.

Criadores de Pretear

Alguns mangás como Pretear possuem mais de um mangaká responsável pela sua criação, geralmente um que participa com seu traço e outro que alia sua história à obra. Em Shin Shirayuki Hime Densetsu Pretear nome original de Pretear, é dos artistas Junichi Sato e Kaori Naruse o enredo e a arte. O mangá foi publicado na revista Fantasy DX da editora Kadokawa, em 1999, e depois pela revista Asuka DX, compilado em 4 volumes.

Junichi Sato é o criador da idéia do mangá e um famoso diretor de animês como Sailor Moon e Neon Genesis Evangelion. Seu trabalho mais recente o animê Romeo x Juliet. Já Kaori Naruse é a mangaká que dá seu traço ao mangá Pretear, além de contribuir com as idéias para o enredo, também. Seu outro trabalho, mesmo menos conhecido que Pretear, é um mahou shoujo chamado Lunar 2: Eternal Blue Remix, a continuação de Lunar Younenki no Owari.

O animê foi dirigido por Kiyoko Sayama, que tem no seu currículo os storyboards de animês como Gravitation e Hunter X Hunter, Blood+ e Nana, além de dirigir o OVA de Angel Sanctuary.



Apesar de eu simpatizar mais com o mangá, tenho que dizer que outras pessoas vão achar que animê é melhor pelo seu bom humor e por desenvolver alguns personagens que foram esquecidos, tornando Pretear uma história mais cativante. Porém se você é fã de mahou shoujo, ambos trazem elementos que faltam no outro, e em ambos o leitor vai sentir pesar ao ter que deixar a história e os encantadores cavaleiros de Leife, e ainda mais a sua forte e decidida princesa da neve.

Oriente-se!
CULTURA INTELIGENTE EM QUADROS SEQUENCIAIS!
MANGÁS
encontre na maior do Brasil!
OFERTAS A PARTIR DE 1 REAL!
COMIX
BOOK SHOP
ACESSE
www.comix.com.br

Lady Oscar

Por Valéria Fernandes

A Rosa mais bela da Cultura Pop Japonesa

Parte 2

O percurso normal de um mangá de sucesso no Japão é se tornar animê. Com a Rosa de Versalhes não foi diferente. A primeira proposta foi recusada por Ikeda, ainda durante a publicação do mangá, e primeiro vieram as peças do Takarazuka e um inédito live action feito na Europa. Já o animê, mesmo que não tenha sido bem sucedido no Japão, é o grande responsável pelo sucesso da Rosa de Versalhes no resto do mundo.

O Fime Live Action

No ano de 1979, estreou nos cinemas a versão live action da Rosa de Versalhes dirigida pelo renomado diretor Jacques Demy e com locações na França. Mas isso não garante um grande espetáculo. O filme é fraco e não teve a recepção esperada. Filmado na França, com equipe de produção toda européia e falado em inglês por exigência da produtora japonesa, a Kitty Production, seu grande mérito foi criar o nome Lady Oscar que passou a ser utilizado no Ocidente. Mesmo com um diretor consagrado e a música de Michel Legrand, o filme amargou um grande fracasso, não conseguiu captar nem a grandeza do mangá, tampouco teve a força dramática do animê.

Muitos atores e atrizes escalados não tinham o tipo físico necessário, exemplo maior é a protagonista, Catriona MacColl, que não tem altura e porte para ser Oscar. Maria Antonieta ao invés de parecer fútil tem um ar vulgar que nada tem a ver com a personagem de Ikeda, já Luís XVI é frio, muito mais do que tímido. Ambas as representações historicamente questionáveis. A direção optou mais por ter alguma fidelidade histórica do que seguir o mangá. Como Oscar não seria possível no século XVIII, ela parece mais observar a ação do que participar dela. E há as grandes mudanças, por exemplo, Rosalie não convive com Oscar e André, Allain não existe, Girodel, que no mangá é galante e cavalheiresco, é mostrado como um libertino. Oscar aparece criança dormindo com uma boneca e a noite de amor de André e Oscar acontece em um estábulo, ao invés do quarto da heroína. E tudo termina com Oscar vagando por Paris no 14 de julho sem saber que André está morto!

Quando o filme não se afasta muito da obra de Ikeda é até aceitável, há filmes realmente ruins e este não é o caso, embora seja um produto para fãs curiosos e não muito mais do que isso. O filme de Jacques Demy, como todo o material da Rosa de Versalhes, foi lançado na Itália e foi exatamente uma versão dublada em italiano que consegui assistir. Fã que é fã corre atrás mesmo, fazer o quê? Até hoje nos fóruns de fãs – em italiano e espanhol – muita gente sonha com outro live action e ficam apontando os atores e atrizes mais adequados. Nosso Rodrigo Santoro é um dos mais votados para ser o André.

"A direção optou mais por ter alguma fidelidade histórica do que seguir o mangá."

O Animê

Se você é ocidental e conhece A Rosa de Versalhes há 90% de chance de ter chegado até a série através do animê. Lady Oscar, nome utilizado na Europa, foi exibida em vários países desde o início da década de 1980 e criou uma legião de fãs em países como Itália, França, Alemanha, Chile, México, Espanha e muitos outros. Nesses países, muita gente defende que o animê é a melhor obra do universo da Rosa de Versalhes. Não concordo, mas a popularidade da série no Ocidente depende da animação e se o mangá foi publicado na Europa e parte da América Latina com sucesso é porque toda uma geração assistiu e se emocionou com ela.

O animê da Rosa de Versalhes foi exibido no Japão entre 10 de outubro de 1979 e 03 de setembro de 1980, sendo uma das séries mais bem produzidas de sua época com uma equipe de arte encabeçada por Shingo Araki e Michi Himeno. A série teve 40 episódios – 41 se contarmos com o episódio de recapitulação (Moetsukita Bara no Shouzo) só exibido no Japão – mas deveria ter se estendido até o episódio 52. O motivo do encurtamento é que a produção não foi das mais tranqüilas e o animê foi um fracasso de audiência. Em alguns distritos do Japão a série foi interrompida no episódio 24 e finalizada com o episódio resumo.

Os problemas de produção foram tantos que o diretor original, Tadao Nagahama, foi substituído após o episódio 18 por Osamu Dezaki. Aparentemente, o motivo foi o desentendimento com a dubladora de Oscar, Reiko Tajima. Muita coisa já tinha sido inventada e alterada, e uma ponta ficou solta: Polignac acusa Oscar de fazer a Rainha abortar e depois ninguém mais tocou no assunto. A substituição deu o controle da produção a um dos maiores gênios da animação japonesa de todos os tempos, Osamu Desaki. Criativo, arrojado, a qualidade dramática da série subiu ainda mais. Mesmo que a versão para a TV não tenha sido um sucesso em sua época, Dezaki voltaria a dirigir a única outra série baseada em mangá de Ikeda, Onisama E...

"A substituição deu o controle da produção a um dos maiores gênios da animação japonesa de todos os tempos, Osamu Desaki. Criativo, arrojado, a qualidade dramática da série subiu ainda mais."

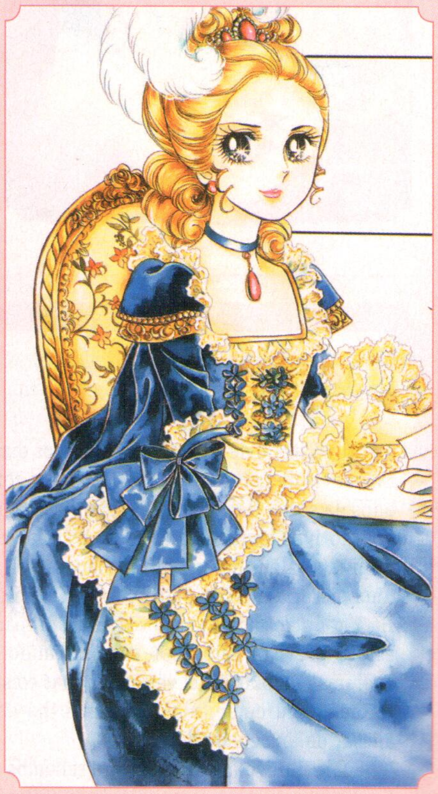
Diferenças Significativas

Riyoko Ikeda não gosta do animê. Em uma entrevista ela chegou a dizer que a Oscar do animê não é a sua. E a rejeição das fãs japonesas, lhe dá ainda mais base para criticar os rumos tomados na TV. Falando como fã do mangá, o que mais me incomoda, é que a Oscar do animê é movida pelos homens de sua vida, o pai que a obriga a ser um soldado, André que a atrai pela Revolução, Allain que a faz lutar quando ela perde todo o interesse pela vida com a morte do amor de sua vida. Afirma-se sutilmente quase que a cada momento que Oscar está no lugar errado, afinal, como diz André, "uma rosa será sempre uma rosa, uma rosa jamais será um lilás".

No animê, ela só está no seu elemento, quando coloca espartilho, vestido e salto alto e parte para o baile. Ela se torna a deusa do amor num estalo, enquanto no mangá ela tropeça nas saias, maldiz o salto e o espartilho e, sim, soca a cara do Cavaleiro Negro para aliviar a tensão. Mas a Oscar do animê também não tem senso de humor, isso é fato. Ela parece carregar um peso enorme e isso deve ter incomodado as fãs japonesas que viam na heroína um ícone da luta pelos direitos das mulheres com sua competência e coragem mescladas com beleza e elegância.

Mas o animê tem cenas memoráveis. A recriação da cena do quadro, quando Oscar confirma a cegueira de André, é uma delas. No mangá, ela é centrada em Oscar, já no animê, ela é talvez o melhor momento de André. Dezaki sabe fazer poesia com as imagens e com um character design de grande competência a coisa vira uma obra de arte. Por conta da seriedade da segunda metade do animê, o drama está em um nível muito superior ao do mangá original, afinal, não existem as tiradas cômicas – figurinhas em SD, gags – para aliviar a tensão.

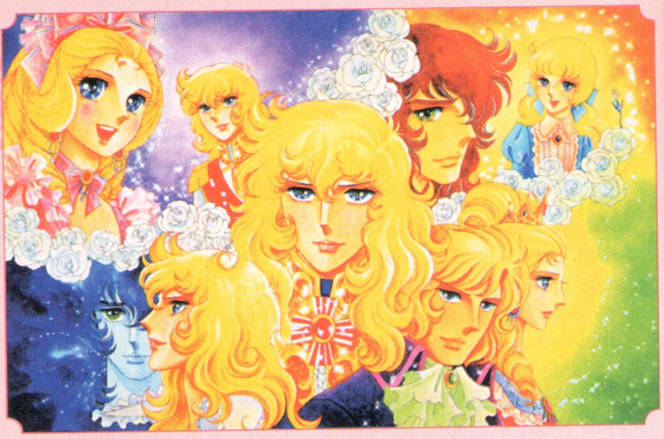
Como já pontuei, o animê tem várias diferenças em relação ao mangá, mas mantém os elementos básicos da história de Ikeda. Não acontece na A Rosa de Versalhes o que ocorre, por exemplo, em Shoujo Kakumei Utena onde as obras têm tantas diferenças que em alguns momentos claramente não contam a mesma história. A série de TV da Rosa de Versalhes se centra bem mais em Oscar e na reconstituição de época, dando muito mais espaço para André desde o começo. Também cria muitas cenas de ação que não existiam no mangá, sacrificando discussões que eram importantes no original. No animê, o último capítulo inicia-se com



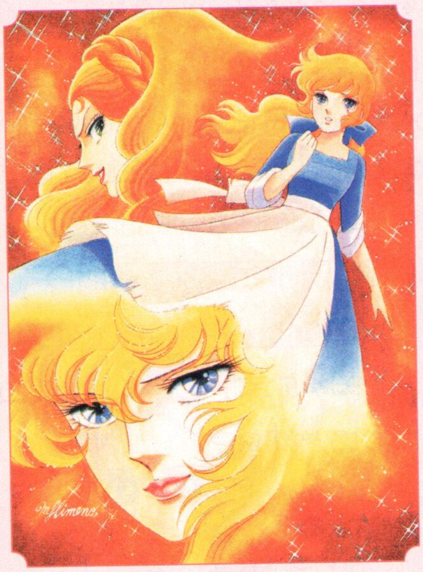
"Por conta da seriedade da segunda metade do animê, o drama está em um nível muito superior ao do mangá original, afinal, não existem as tiradas cômicas..."

a morte de Oscar, a personagem principal, e mesmo que prossiga mostrando os últimos momentos de Maria Antonieta, o referente é sempre a heroína.

A Rosa de Versalhes é um daqueles clássicos obrigatórios que não perdem a sua força com o tempo. Mesmo que hoje em dia o tipo de arte do mangá tenha saído de moda e a animação esteja tecnicamente defasada, sua história continua tocante, e suas personagens são tão bem construídas que, históricas ou não, parecem reais.



E Cavaleiros Do Zodíaco Salvou o Animê De Lady Oscar



Parte do mérito da série se deve ao trabalho de Shingo Araki, que mais tarde faria o character design de Cavaleiros do Zodíaco. A dupla não só captou o estilo de desenhar personagens de Ikeda, mas lhe deu novos e belos contornos. Araki e Michi Himeno deram personalidade, elegância e leveza às personagens, ressaltando com maestria seus sentimentos e a passagem do tempo. Graças ao sucesso de Cavaleiros, que também tinha o mesmo character design, houve um revival do animê da Rosa de Versalhes no Japão. A série foi relançada com sucesso e exibida integralmente pela primeira vez em algumas regiões.

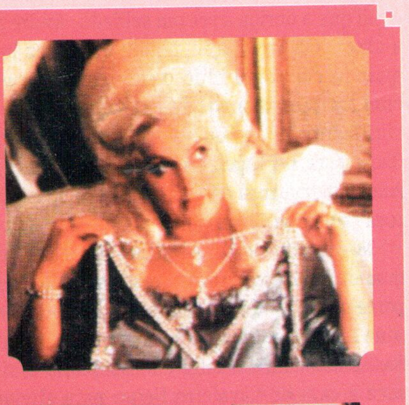
Foi também por conta de Cavaleiros que 12 episódios da Rosa de Versalhes foram tardiamente lançados pela Europinha no Brasil no início da década de 1990. Foram os únicos episódios que apareceram por aqui e nunca houve exibição da Rosa em nossas TVs. Não me surpreenderia que toda a série esteja dublada em algum lugar. Mesmo sendo um animê antigo, A Rosa passou na TV de Portugal pela primeira vez em 2004, teve lançamento em DVD na Itália, na França e na Alemanha, e foi exibida também nos canais Animax da Ásia. Já aqui, nada.

Ainda falando da arte, com a entrada de Dezaki, é possível perceber a influência de Akio Sugino, o character designer regular das séries desse diretor. Mas do que eu estou falando? Comparem as formas arredondadas da primeira metade da série com os ombrões (de zagueiro de futebol americano) e formas quadradas da segunda fase. Nem Antonieta escapa. Se Osamu Dezaki fosse o diretor desde o início teríamos outra Rosa de Versalhes e talvez um character design muito diverso da beleza que Araki e Himeno deram às personagens de Riyoko Ikeda.

Os Movies

Só a critério de curiosidade devemos dizer que foi feito um movie de Oscar no ano de 1992 para comemorar os 20 anos da série. O filme não obteve sucesso no Japão e um dos motivos foi não reunir todos os seiyuus (dubladores) originais, além de ser tarefa impossível, tentar contar uma história tão complexa em pouco mais de uma hora. Há um outro movia da Rosa sendo preparado, a estréia estava prevista para 2006 comemorando os 50 anos da Toei, mas Riyoko Ikeda vetou algumas coisas. A produção retomou seu curso, mas ainda não há data de estréia, apesar da ansiedade dos fãs.

Sobre o novo movie até agora sabemos que o diretor é Eisaku Inoue, que o roteiro é de Michiko Yokoute e que infelizmente Shingo Araki não é o character design, mas, sim, Miho Shimogasa. A música será de Yoshiki Hayashi e os dubladores não serão os do animê original. É esperar para ver o resultado.



Personagens Históricas Fora Do Animê

Há uma grande quantidade de personagens históricas que aparecem no mangá de Ikeda, mas que ficam fora do animê. Madame Vigée Le Brun, a pintora, é uma delas, Napoleão Bonaparte é outra. Os irmãos do rei só aparecem uma vez, e sua irmã, Madame Elisabeth, que acompanha o casal na prisão e guilhotina nem é citada, assim como Sophie, irmã de Fersen. Outra que desaparece é a Princesa de Lamballe, primeira amiga de Antonieta na corte, mas esta já participava muito pouco do mangá, porque ao que parece algo de sua personalidade e relação com a rainha foram transferidas para Oscar. O general Bouillé, que ajudou na fuga frustrada do rei e aparece citado na Marselhesa, é apresentado no mangá como inimigo do pai de Oscar e a persegue quando ela decide entrar para o exército regular, também foi riscado do animê.

E há os clichês da animação da época que foram transferidos para o animê, como o vilão bigodudo e o assassino fanático. Saint-Just no animê é transformado em terrorista e quase psicopata, enquanto no mangá despertava a curiosidade de Oscar que acha que o belo rapaz é uma mulher que como ela foi criada como homem. O Duque de Órleans, que cobiçava o trono, deixou de ser gordinho e narigudo como o resto da família real para se tornar um homem alto, forte, com farto bigode e voz impressionante. Iguais a esses dois havia muitos. O terceiro clichê é Allain, mas este – o sujeito mais velho e vivido, com um maxilar pesado, que se insurge contra a autoridade do herói – permanece firme até hoje.

A Música Do Animê

Não houve versão da abertura e do encerramento da Rosa de Versalhes no Brasil, como aconteceu na maioria dos países em que a série foi lançada ou transmitida. São músicas marcantes, feitas para a série e totalmente adequadas ao espírito da mesma. Nas fitas lançadas no Brasil, elas foram quase que absolutamente suprimidas. A música da Rosa de Versalhes é, sem dúvida nenhuma, um dos pontos altos da série, e houve a tentativa de transmitir com fidelidade os estilos musicais do século XVIII. Já a abertura – Bara Wa Utsushiku Chiru (Algo como rosas que fenecem cheias de beleza) – e o encerramento – Ai No Hikari To Kage(A Luz e a Sombra Do Amor) – transmitem todo turbilhão de sentimentos que vão dentro das protagonistas, Oscar e André, em um casamento perfeito de sons e imagens.

Das versões das músicas, a única que realmente ficou excelente foi a catalã. E cuidado, pois se você for atrás das músicas da série vai tropeçar na primeira versão italiana ("Oh, lady, lady, lady Oscar, todos fazem festa quando passas tu") e na francesa ("Lady, Lady Oscar, ela se veste como um rapaz... Lady, Lady Oscar, vão falar dela em todas as canções") que são horrorosas. Na verdade, na Itália foi feita toda uma série de músicas para Lady Oscar. Senza Defesa (Sem Defesa) usa a melodia da abertura original e tem muito a ver com a Oscar do animê, Uma Spada para Lady Oscar, a segunda abertura italiana, é passável apesar de versos cafonas como "Lady Oscar, no azul de seus olhas há um arco-íris" e serviu também de base para a versão alemã.

"Oyassumi Nassai, Oscaru!"

A Rosa De Versalhes Em Outras Séries

A Rosa de Versalhes é uma das séries que mais citações recebeu em outros animês e mangás. Por exemplo, a frase que serviu de subtítulo é falada por Azusa, personagem de um dos capítulos de Ranma. A menina patinadora tem longos cachos, muitas fitas e babados na roupa. Com mania de coleção, ela toma posse de tudo o que encontra de interessante e coloca nomes franceses. Ela captura P-Chan (Ryoga) e o chama de Charlotte. Quando vai dormir, ela dá boa noite ("oyassumi nassai") a tudo que existe em seu quarto... André, Rosali e, por fim, Oscar, ou melhor, o pai de Ranma, Genma Saotome, em sua forma panda. Foi a primeira citação da Rosa de Versalhes que eu reconheci e, até agora, foi a mais engraçada.

A importância da Rosa pode ser medida pelo fato da obra ser citada em todo tipo de série: shounen, shoujo josei, mangá e animê, além dos jogos, claro. A equipe Rocket de Pokémon se vestiu como personagens da Rosa de Versalhes. O jogo Samurai Shodown tem uma personagem chamada Charlotte e que foi inspirada em Oscar. Em Ramtaro, Oscar e André participam como veterinários de Bijou.

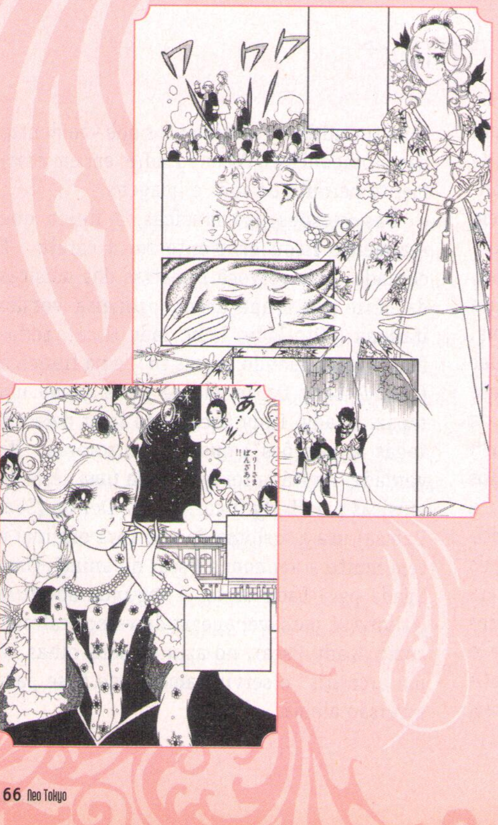
Há também uma piada com a Rosa em Kodomo no Omocha, um capítulo inteiro a La Rosa de Versalhes em Lupin III e uma menção a Oscar em Slayers. Há citação em Detetive Conan e em Urusei Yatusura, da mesma autora de Ranma ½, as personagens assistem a Rosa de Versalhes na TV. Em Kimi Wa Petto, há várias citações e em uma delas Sumire se imagina como Oscar. Em Nodame Cantabile, todas as referências históricas sobre o século XVIII que a protagonista tem vieram de Berubara e Masumi-chan se veste de Maria Antonieta no festival.

Recentemente, começou a ser publicado na revista josei Chorus uma série de Naoko Matsuda chamada Shojo Manga. É a história de uma Office Lady que ama shoujo e cada capítulo é centrado em um mangá diferente. O primeiro a ser apresentado foi a Rosa de Versalhes. Interessante é que a edição que a protagonista estava lendo é a mesma que eu tenho em casa. Já Shoujo Kakumei Utena, por exemplo, homenageia A Rosa de Versalhes o tempo inteiro, a começar dos uniformes das personagens.

Bem, essas são as citações diretas, mas há outras, também. O uniforme de uma personagem de La Seine no Hoshi é idêntico ao vermelho usado por Oscar. O visual do protagonista de Chevalier D'Eon é totalmente Oscar, para dizer o mínimo. E não consigo olhar para Siegfried e Reinhardt de Lenda dos Heróis Galácticos sem pensar em Oscar e André.

> "A importância da Rosa pode ser medida pelo fato da obra ser citada em todo tipo de série: shounen, shoujo josei, mangá e animê, além dos jogos, claro."

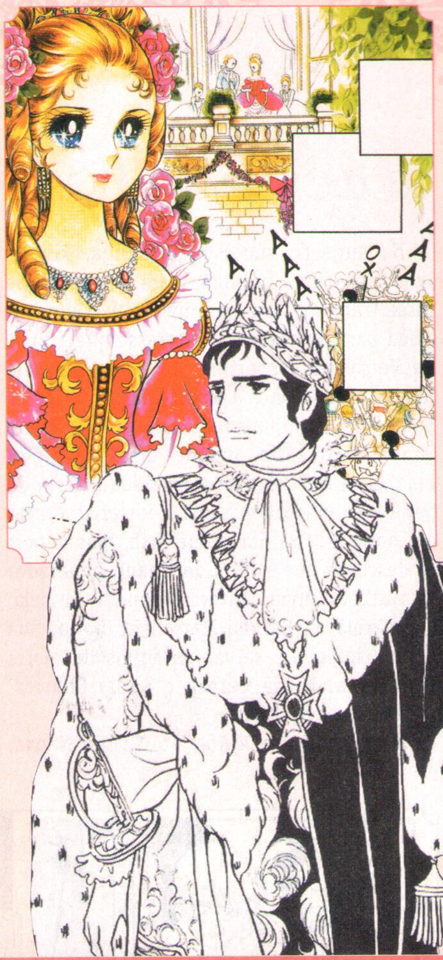
Um Pouquinho De Ryoko Ikeda



Ryoko Ikeda nasceu em 18 de dezembro de 1947 em Osaka. A autora pertenceu à primeira geração de mulheres a entrar maciçamente na indústria de mangás, revolucionando o gênero shoujo. Esse grupo ficou conhecido como Nijûyonen Gumi, grupo do ano 24, pois a maioria delas era nascida no ano 24 da Era Showa, o nosso ano de 1949. Antes da década de 70, a maioria das séries shoujo eram feitas por homens, e coube a essas mulheres introduzir uma série de inovações nos mangás femininos tanto no campo da estética, quanto no quadro de temáticas.

Foi Ikeda quem inaugurou essa nova fase dos quadrinhos femininos no Japão em 1972, com a publicação da série A Rosa de Versalhes (Berusayiu no Bara), na revista Margaret. Foi o primeiro shoujo mangá com uma temática histórica tratada com certa seriedade e riqueza de detalhes. Os editores não acreditavam que a série poderia ser um sucesso, mas ela foi um hit instantâneo que persiste como referência, inclusive utilizada em cursos universitários sobre mangá e cultura pop japonesa, até os dias de hoje.

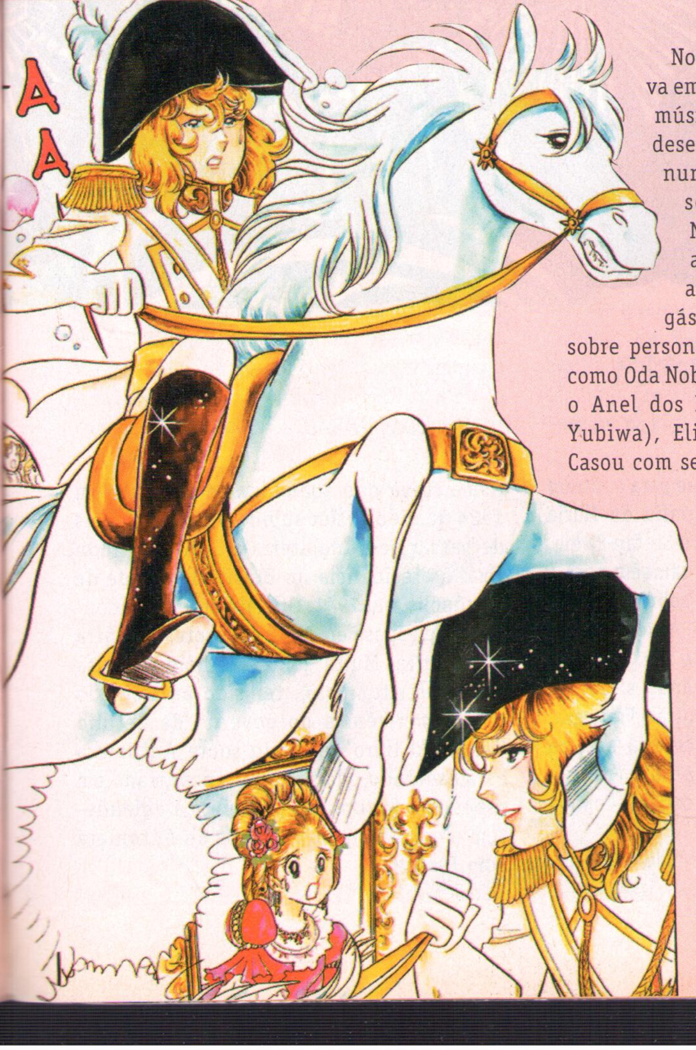
A carreira de Ikeda começou um pouco antes, quando ainda estudante de Filosofia ela fez o seu debut em 1967 na revista Kashihonya. Havia demanda por mulheres quadrinistas e ela precisava de um emprego "decente" e que a sustentasse. Entre seus primeiros trabalhos estão: Bara Yoshikino Shojo (A menina da rosa) e Soyo Kaze no Mary (Mary da brisa da tarde). Sua consagração, no entanto, veio com A Rosa de Versalhes em 1972 e foi esta obra que consolidou sua carreira e a fez conhecida em vários países. A partir de então, ela continuou publicando vários tipos de séries com temática escolar, de terror, mas, principalmente histórica. Suas principais obras são:



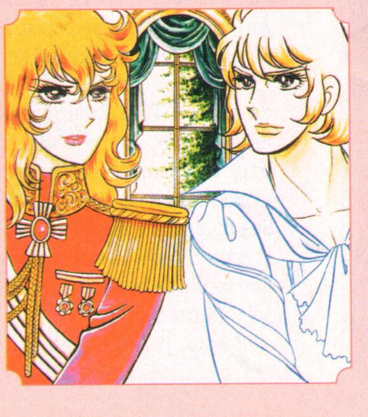
§ Orpheus no Mado (A Janela de Orpheus, 1975-1981): Ambientado na Alemanha, na Áustria e na Rússia durante a Revolução de 1917 tem como protagonista, Julius/Julia que é obrigada a viver sua infância e adolescência fingindo ser um garoto. Ao contrário do que acontece com Oscar, para ela isso é um grande sofrimento. A música, uma das paixões da autora, tem grande função na narrativa, através de Isaac, um dos apaixonados por Júlia cuja história pessoal ocupa vários volumes. É a obra mais complexa de Ikeda, com um número enorme de personagens, muita tragédia e a sua melhor arte. Recebeu em 1981 com o prêmio de melhor roteiro já escrito para um mangá.

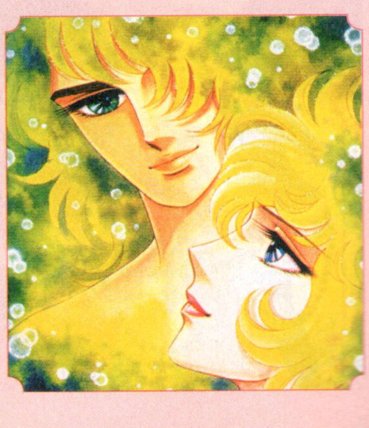
§ Oniisama e... (Meu Querido Irmão..., 1975): Drama intimista que discute a passagem da adolescência para a vida adulta. Nanako, uma menina de 15 anos, recém-admitida em uma escola feminina de elite, conta seus problemas e alegrias para um ex-professor que ela "pediu" para que aceitasse ser seu irmão mais velho. Aqui Ikeda discute a homossexualidade feminina com muita delicadeza, fala de drogas, bullying, preconceitos sociais e econômicos. É a única outra obra de Ikeda a ter sido animada (1991, 39 episódios) e foi dirigida também por Ozamu Dezaki, com character design de Akio Sugino. Assim como no caso da Rosa, o animê e o mangá têm muitas diferenças, mas ambos são excelentes.

§ Claudine (1978): Aqui Ikeda discute a transsexualidade através da personagem Claudine, um homem preso em corpo de mulher. É um oneshot e tem um final bem trágico.
Já com uma arte bem diferente temos Jotei Ecatherina (Imperatriz Catarina, 1982) que narra a vida de Catarina II, Imperatriz da Rússia, baseado em uma biografia da imperatriz de autoria de Henry Troyat e Eikou no Napoleon – Eroica (A Glória de Napoleão – Eroica, 1986-1995) que conta a história de Napoleão Bonaparte e tem a participação de Bernard, Alain e Rosalie.



Nos anos 90, Ikeda, que sonhava em ser cantora, passa a estudar música e se desinteressa pelo desenho. Ela chegou a admitir nunca gostou de desenhar e sempre preferiu escrever. Nesta época, uma de suas auxiliares, Erika Miyamoto, assumiu a arte de seus mangás. São dessa fase as obras sobre personagens da História Japonesa como Oda Nobunaga e o Príncipe Shotoku, o Anel dos Nibelungos (Niberunku No Yubiwa), Elizabeth I - a Rainha que Casou com seu País (Erizabesu - Kuni To Kekkon Shita Jyoou), entre outros. Em 1999, Riyoko Ikeda se formou em música e casou com um banqueiro. Em 25 de setembro de 2007, a autora surpreendeu ao iniciar uma nova série, desta feita, desenhando e roteirizando, trata-se de uma versão mangá de um dorama coreano chamado de A Lenda, que foi aclamado pela crítica e público em seu país natal. É mais uma série de fundo histórico que conta a história do 19º rei de Goguryeo na antiga Coréia. A série estreou no dia 25 de setembro nas revistas Tokyo Isshukan e Kansai Isshukan. Ikeda também escreve contos, romances e poesia.

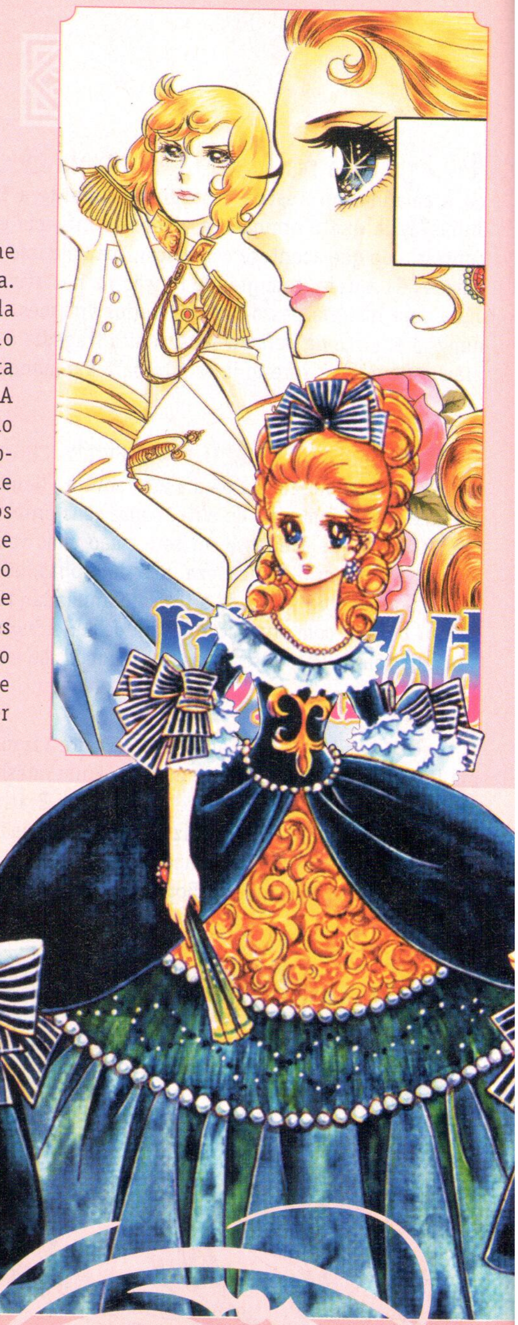


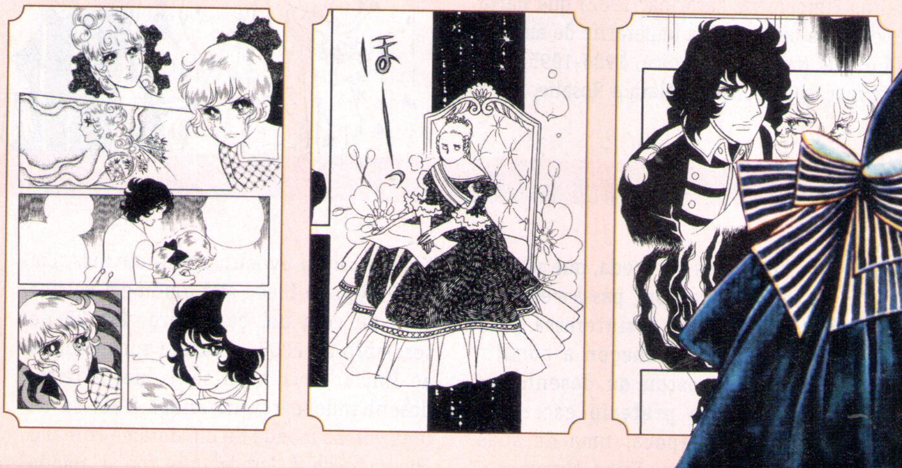


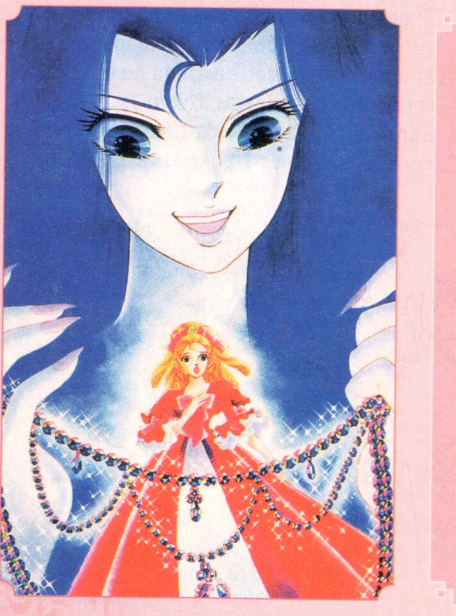
La Seine No Hoshi

No auge do sucesso do mangá, Riyoko Ikeda recebeu a proposta para que sua série fosse transformada em animê e declinou. A saída para aproveitar o interesse que a Rosa de Versalhes despertou nas japonesas pela história francesa e a Revolução foi criar La Seine no Hoshi, literalmente, a Estrela do Sena. Nesta série, Simone, uma jovem plebéia, se transforma na mascarada Estrela do Sena e se vinga dos abusos dos aristocratas em nome povo. Ela se crê órfã, mas depois se descobre que é filha do finado Imperador da Áustria e uma cantora de ópera, ou seja, ela é irmã da Rainha Maria Antonieta. Sua última missão é salvar os filhos de Maria Antonieta, Maria Teresa e Louis Charles, retirando-os de Paris.

Simone tem a ajuda do Tulipa Negra, outro mascarado justiceiro, que deu nome ao animê tanto na Itália, quanto na França. Outra gafe italiana ocorreu na versão da abertura, na qual a data da Revolução Francesa foi mudada para 4 de julho, data da Declaração de Independência dos EUA. A série estreou em 1976 e teve 39 episódios ao todo. A animação não tinha nada de excepcional para a época, eu diria até que a série foi um caça-níqueis medíocre entre tantos outros que tentaram explorar o interesse pela Rosa de Versalhes. Curiosamente, o character design era de Akio Sugino, só que sem as personagens femininas com ombrões que ele costumava desenhar. Outro ponto interessante é que a segunda parte da série – considerada a melhor – foi dirigida por Yoshiuki Tomino, criador de Gundam.



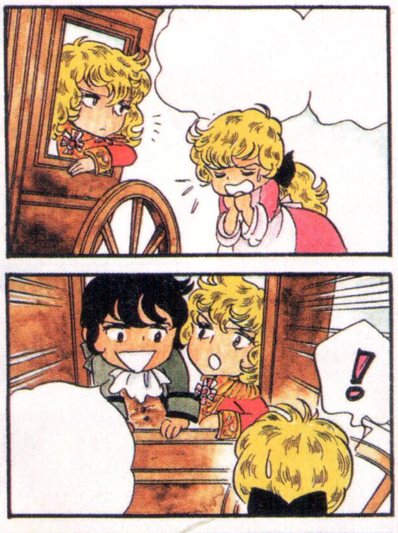




Maria Antonieta
Retrato De Uma Mulher Comum

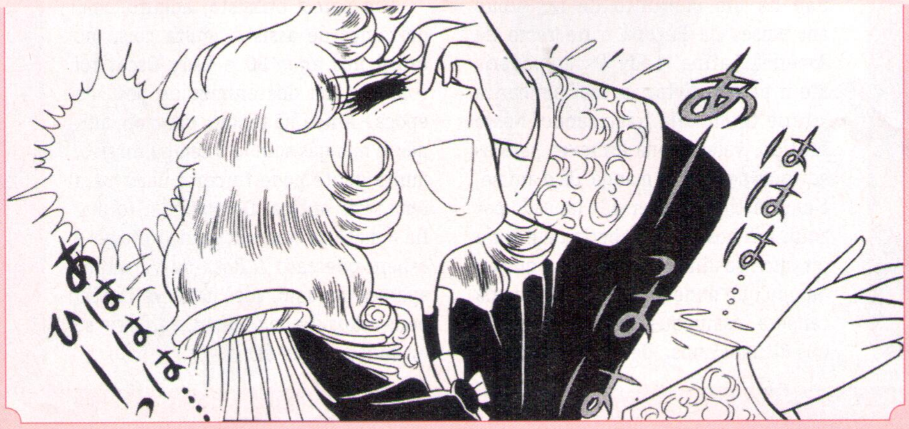
Riyoko Ikeda usou como base para o roteiro da Rosa de Versalhes a biografia de Maria Antonieta escrita pelo austríaco Stefan Zweig. Seu livro serviu de referência também para o filme hollywoodiano de 1938 sobre a Rainha da França. Para Zweig, Maria Antonieta era uma mulher comum, medíocre até, mas que para seu azar se viu enfrentando situações extraordinárias, como a Revolução Francesa. Sua biografia é até hoje a mais famosa, embora a mais recente, escrita por Antonia Fraser e que serviu de base para o filme de Sofia Copolla seja muito mais precisa.

Zweig, judeu e grande defensor do pacifismo, teve que abandonar o seu país em 1934 quando Hitler subiu ao poder. Depois de passar pela Inglaterra e EUA, terminou fixando residência no Brasil, na cidade de Petrópolis, em 1941. Oficialmente, suicidou-se com a esposa em 1942 em protesto contra a II Guerra. Muita gente até hoje suspeita que o escritor possa ter sido assassinado com a conivência do governo de Getúlio Vargas. O livro de Zweig sobre Antonieta está esgotado, ma pode ser encontrado em sebos. Ele foi um dos primeiros a defenderem a existência do romance de Antonieta com Fersen.



Contradições De Riyoko Ikeda

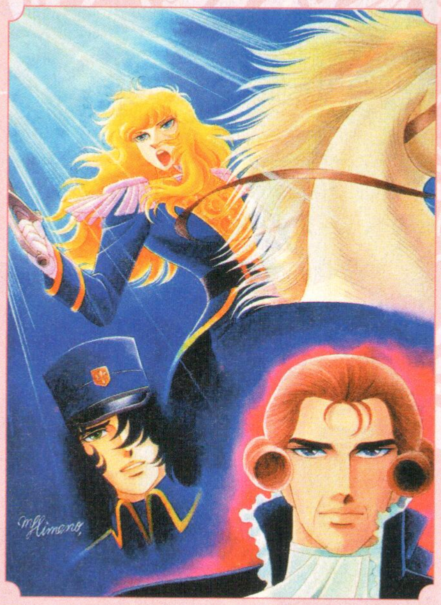
Riyoko Ikeda é muito complicada quando o assunto é A Rosa de Versalhes. Já implicou com cosplays em eventos, não gosta do animê, quase impediu a produção do último movie. No entanto, ela já liberou o uso das personagens em vários produtos licenciados. Há jogo de chá de Lady Oscar, vinho, maquiagem e até cartão de crédito. A própria Ikeda desenhou recentemente uma propaganda de carro com as personagens André e Oscar. Quando o assunto é livro temos enciclopédia, vários artbooks, livros de colorir, Aprenda Francês com A Rosa de Versalhes e até uma série SD chamada BeruKids que já vai no segundo volume. O sucesso da Rosa de Versalhes é imenso e Ikeda explora a mina o máximo que pode, mas somente ela pode decidir o que é feito com suas personagens. Certo? Errado? Não sei, de qualquer forma, Ikeda impediu que o nome de sua série fosse envolvido em algumas furadas, e esse é o ponto, ela criou, ela pode fazer das personagens o que quiser, gostem os fãs, ou não.

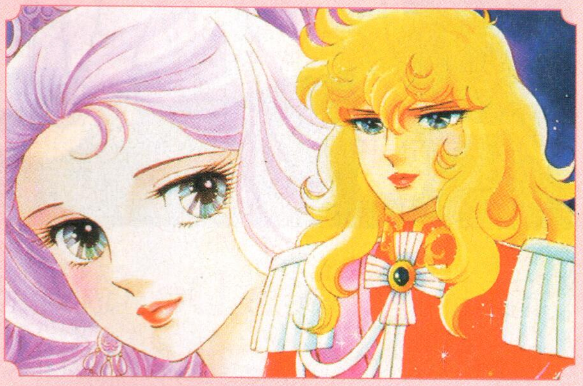

あ—はははは…!
あははは…っ
ひ—!

Mais Da Rosa De Versalhes

Jun Matsumoto, membro do grupo Arashi, que já foi Tsukasa Doumiouji de Hana Yori Dango, Sawada Shin de Gokusen e Momo de Kimi wa Petto agora vai ser André Grandier da Rosa de Versalhes. Acho o Matsumoto uma gracinha e aprendi a gostar dele conforme fui assistindo aos doramas. Espero que sigam o mangá e se prendam ao animê somente nos detalhes mais interessantes com a cena do quadro, até porque a peça é para comemorar os 35 anos do quadrinho.

Não sei, mas acredito que fora do Takarazuka seja a primeira adaptação da Rosa para peça de teatro. A estréia será 17 de novembro no Teatro Aoyama. A atriz que fará Oscar não foi escalada, mas outro membro do Arashi, Satoshi Ohno, será Fersen e Maria Antonieta será uma atriz de nome Minami. Como não tenho intimidade com o meio artístico japonês – assisto poucos doramas e não me ligo em grupos musicais – e nem conheço os membros do Arashi, não faço idéia de quem ela seja. De qualquer forma, é uma notícia muito legal. Espero que apareçam na net as imagens do Jun como o André. E quem será Oscar? Enfim, estou curiosa.





A Rosa De Versalhes No Brasil?

Muita gente me escreve perguntando por que a Rosa de Versalhes não é publicada em nosso país. Eu até tenho esperança, mas sei que muita gente rejeitaria a série por puro preconceito. Como o animê não foi exibido aqui, não há um conjunto de fãs como em países da Europa e no resto da América Latina. Lady Oscar poderia até ir para as livrarias, mas em banca a série terminaria fracassando. Nesse sentido, vale a pena escrever para as editoras pedindo o mangá. Já o animê, é uma lástima não ter sido lançado por aqui, em nossas TVs abertas ele seria um sucesso ainda hoje, mesmo que eu duvide que pudesse escapar imune da censura insana que temos enfrentado nos últimos anos. De qualquer forma, não se sabe se alguém ainda possui os direitos de Lady Oscar no Brasil, não custa nada escrever para as empresas que estão lançando animês e pedir. Afinal, ainda hoje Cavaleiros pode servir de propaganda.

Não pareci otimista, admito, mas deixamos de assistir muita coisa no Brasil nos anos 80 e Lady Oscar foi somente um dos animês de peso da época. Ainda há tempo, mas com animês e mangás saindo o tempo inteiro, muita gente pode torcer o nariz para uma série antiga. De qualquer forma, fiz a matéria com um grande prazer e espero que caso A Rosa de Versalhes apareça por aqui, você possa vê-la com bons olhos desde o início. Perdoem se eu cansei vocês dessa vez. ^_^

Dicas preciosas para você detonar seu game favorito!
A revista que fala a língua de todos os jogadores
XBOX 360
PLAYSTATION 3
PC CD ROM
PS2
PSP
GAMERS
PRÓ
AS
NEED FOR SPEED
PROSTREET
Quer se dar bem no mundo da velocidade! Nós podemos ajudar! Dicas para queimar o asfalto e mapas das principais disputas!
3 DETONADOS
Crysis PC
Super guia em vídeo com tudo o que você precisa saber para destruir em todas as missões!
A Bússola Dourada (The Golden Compass)
O mais completo passo a passo para você "zerar" o game oficial do filme!
XBOX 360 · PLAY2 · Wii · DS · PC
Dezenas de trapaças TESTADAS E APROVADAS!
MotorStorm · Burnout Paradise
The Sims 2: Castaway · Guitar Hero III
e muitos outros!
SUPER BRINDE ESPECIAL: REVISTA PLANETA PSP # 4

Nas Bancas!
www.escala.com.br
(11) 3855-1000

EDITORA
escala

Aqui, todo mês mostramosalguns produtos bacanas ligados ao universo de animê e mangá. Infelizmente, nem todos serão facilmente encontrados no Brasil, mesmo atravéz de importadoras, mas ficam registrados pelo caráter de curiosidade do que anda saindo lá fora.

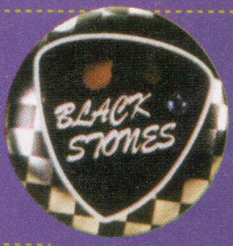
Para enfeitar seu quarto

A calma Mint Adance esquerda) e a ligeira Arche Klaine direita) lutam contra o maldito Dhaos em Tales of Phantasia. Criadas pelos aclamados escultores Naoki Nishimura e Hiroshi Inagaki respectivamente, estas duas lindas magas irão, com certeza, te encantar. Cada estatueta custa R$ 60,00.

Novidades no Japão!

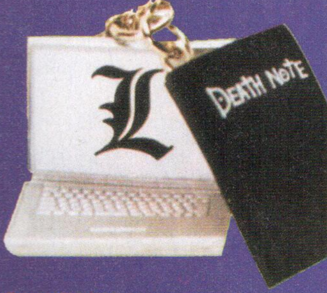
Do game para sua estante

Lilith, da série de jogos, ganhou uma nova série de action figures de personagens femininas da Capcom. A série também tem Chun-Li e Tron Bonne.



Toca Raul

Agora você pode mostrar que é fã do animê NANA e ao mesmo tempo descer a mão na sua guitarra no mais puro jeito rocker da banda Black Stones com este "pin" de guitarra.



L for Laptop

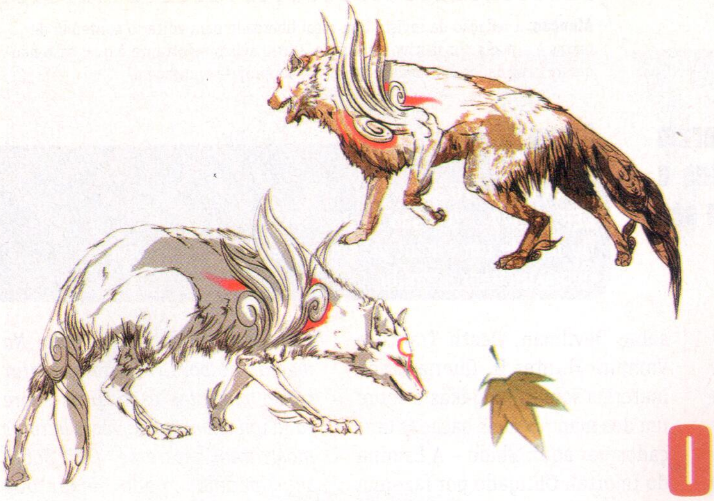
Digite L para Louco. Aquele gênio, misterioso e excêntrico detetive chamado L, de Death Note, se comunica com a polícia por seu laptop com um única letra na tela (claro, o L). Vai ver ele tem uma daquelas máquinas de escrever de uma tecla só do Chaves.

Quarto com vista panorâmica

Sargento Frog está em uma missão para dominar o mundo, mas antes ele quer dar uma relaxada em seu quarto. Tome cuidado, pois dentro da frigideira tem um portal para outra dimensão!

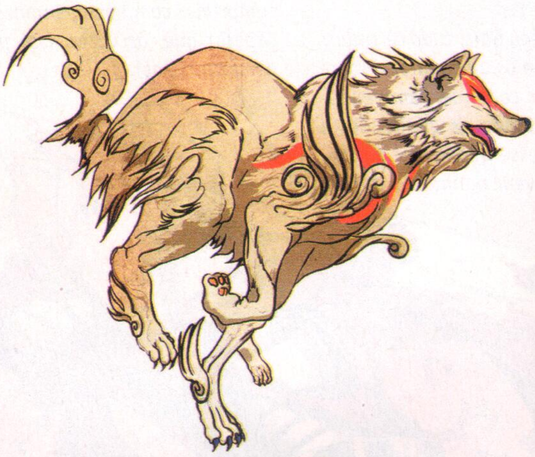
Ela não mede forças

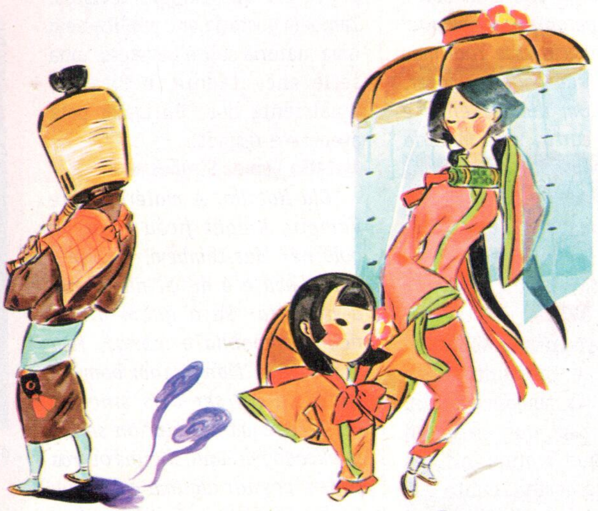
Makoto (Rumble Roses) é uma gracinha, mas é também uma lutadora bem forte. Tão bonitinha que a gente até esquece que ela pode nos enforcar com um "inocente" abraço apertado.

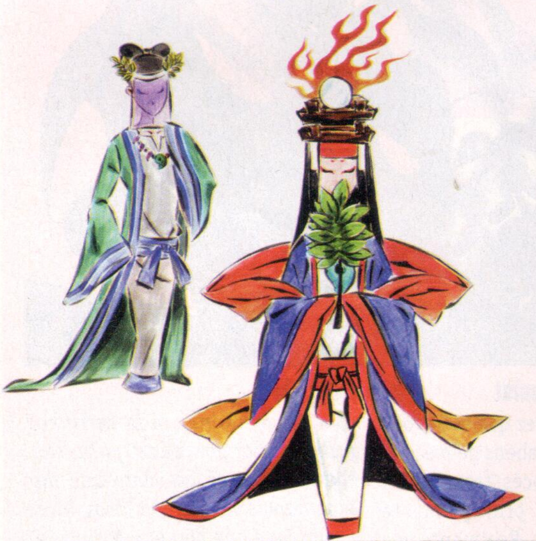


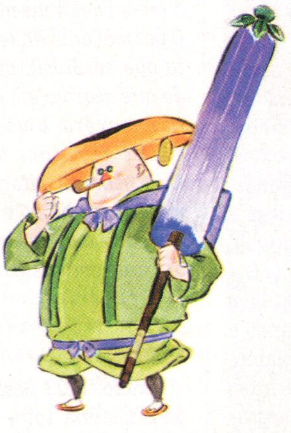
OKAMI

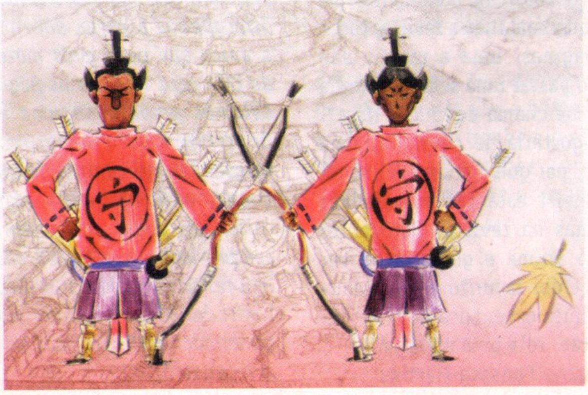
Produtora: Clover Studio/Capcon
Designer: Hideki Kamiya











Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

Blade

Olá NT! Meu nome é Magda Antonello. Estou aqui para pedir que publiquem uma matéria bem grande sobre Blade - A Lâmina do Imortal, o melhor mangá que já li!! Também queria saber mais sobre um mangá Yaoi chamado Zetsuai, de Minami Ozaki. Tá, eu sei que chegam muitos pedidos aí pra vocês, mas eu estou na fila!! Não se esqueçam de mim!! Agradeço a paciência que vocês têm conosco, fãs chatos que só fazem pedidos difíceis, hehe...

Magda Antonello

Oi Magda, Blade realmente é um mangá fantástico. É difícil não se surpreender com a história e com o visual da obra. Vamos fazer algo sobre ele, sim. Sobre suas outras perguntas, o pessoal aqui não conhecia esse Yaoi mas vamos ver o que podemos fazer, começando com uma resenha e se o pessoal curtir, uma matéria especial, tá bom? Mas calma, pois já estamos devendo outras matérias sobre esse gênero.

Quero mais Naruto

Sou leitora da revista NeoTokyo e queria agradecer muito pelas edições com os personagens do desenho Naruto, que eu gosto muito. Sei que alguns leitores e leitoras não gostam muito das capas das últimas edições terem sido de Naruto, mas eu queria pedir, por favor, para que continuassem utilizando os personagens desse desenho maravilhoso e, também, para que continuassem com as capas. Aproveitando, queria pedir para aumentar a parte de Naruto na revista.

Amanda Yasmin

Fala Amanda, tudo bem com você? Você está acompanhando a "novela" Naruto, né? Enquanto uns adoram, outros não agüentam mais ver os ninjas aqui em nossas páginas, risos. Pode ficar tranqüila, pois Naruto continuará rendendo matérias. Mas, aumentar ainda mais o número de páginas dedicadas a ele é pedir para que alguns leitores decidam invadir nossa redação e fazer uma revolução por aqui. Mas é isso, Naruto chegou -- e veio para ficar!

Pedidos

Alô Galera da NT! É a primeira vez que escrevo para a revista, e gostaria de dar meus parabéns pela matéria do Vampire Knight! Gostei tanto que viciei na série! Compro a revista há exatamente um ano! Gostaria de perguntar, existe algum mangá Yaoi bom no Brasil? Eu só conheço alguns, mas nunca encontrei nenhum na banca em que compro revistas. Também gostaria que publicassem uma matéria sobre Loveless, uma serie encantadora, e Pitaten, igualmente boa! Obrigada pela atenção e respeito.

Natalia Temer Simões Vaz

Olá Natalia. A matéria sobre Vampire Knight ficou show de bola né? Mas também, a série é muito boa e é difícil não curtir a história. Para quem ainda não acompanha o mangá, fica a sugestão. Mangá Yaoi bom no Brasil? Para ser bem sincero, temos apenas Gravitation sendo publicado por aqui, alguns outros podem possuir alguma coisa que lembre Yaoi, mas não são tantos. O pessoal aqui da redação acredita que no Brasil, diferentemente do que ocorreu em outros países, não haverá uma invasão de títulos Yaois nas bancas. Sobre seus pedidos, Pitaten já ganhou matéria na NT 26 e Loveless está na fila de matérias que logo darão as caras em nossas páginas.

Matéria

Então. BLZ? Gostaria de pedir uma matéria sobre os manhwas Chonchu, Kil-dong e Angry. Por favor, façam também matérias sobre Devilman, Death Trance e Vampire Hunter D. Queria ainda matérias sobre mangakás e sobre um dos mangás mais bacanas lançados por aqui: Blade – A Lâmina do Imortal. Obrigado por fazerem esta revista maravilhosa.

Gats From Hell

Olá colega Gats, tudo certinho? Já preparamos uma matéria sobre quadrinhos coreanos bem genérica, comentando as qualidades e defeitos desse gênero de quadrinhos que vem ganhando grande popularidade em nosso país. Na medida do possível, vamos tentar trazer matérias específicas sobre cada um deles, basta vocês leitores mostrarem interesse, OK? Sobre seus pedidos, pode deixar que todos foram anotados e sempre cumprimos com nossas promessas (apesar que, às vezes, isso pode demorar, risos).

FullMetal Alchemist

É a primeira vez que escrevo, e queria dar os parabéns pelo ótimo trabalho que vocês fazem... Eu adoro a revista, principalmente a seção cosplay. Realmente me encanto com toda a revista, todas as páginas, uma a uma... não deixo passar uma sem ler, minha mãe me chama de louca *risos*. Mas gostaria de perguntar uma coisa, por que o animê FullMetal Achemist está tão sumido das páginas da revista? Sou muito fã do animê e gostaria de ver meu chibi favorito e sua amiga mecânica excêntrica novamente. E então, rola uma matéria??

Josilaine Fonseca Martins

Oi Josilaine, tudo certinho? Obrigado por suas palavras. Queríamos deixar claro que discordamos de sua mãe, risos, louco mesmo é que não lê a NT, não é? Brincadeiras à parte, você não é a única que pede mais matérias de FMA aqui nas nossas páginas. Estamos preparando uma série de artigos para as próximas edições. Como sempre falamos, quando vocês nos pedem alguma coisa, um pouco de paciência é sempre bom, pois temos muitos leitores para atender num espaço limitado. Mas, continue acompanhando a NT que você não se arrependerá!

Pedidos, Elogios...

Fala galera da NT, meu nome é Pedro Emanuel. Comecei a acompanhar vocês na edição 19 e a partir daí comprei todas, pois o trabalho de vocês é sensacional. Mas, agora vamos ao que interessa, eu sou amante do animê One Piece, e a melhor reportagem que já vi em todas as revistas sobre animês/mangás foi, se não me falha a memória, na edição 21 sobre a censura de One Piece. Mas, acho que por causa de como o animê ficou na TV, as pessoas acham a série ruim. Então, pra mostrar para as pessoas que esse é um dos melhores, queria que vocês fizessem uma super matéria sobre o animê.

Pedro Emanuel

Olá Pedro, navegando muito por aí? Ficamos felizes quando descobrimos que continuamos conquistando novos leitores para a NT, isso prova que nosso trabalho, apesar de alguns erros, está sendo reconhecidos por vocês. Mas, só uma coisa: corra atrás das edições anteriores para ter a coleção completa da NT, risos. Sobre One Piece, realmente a série teve sua popularidade junto ao público brasileiro prejudicada em função da exibição da versão censurada e editada do animê. Mas, não fique preocupado, nesta edição trazemos uma matéria bem bacana sobre a série. Espero que você goste e que isso ajude a mudar a imagem da série no país.

Revista NeoTokyo

Não tenho algumas edições anteriores. Gostaria de saber como faço pra poder obter essas edições da revista NeoTokyo.

Mariana Sanches

Olá Mariana, para conseguir edições anteriores da NT basta você fazer seu pedido na banca de jornal de sua preferência ou então ligar diretamente para a Editora Escala (o telefone está no expediente da revista). A editora realiza também a venda de todas as edições através da loja online, pelo endereço www.escala.com.br.

Site da revista

Fala Galera, tudo certo? Gostaria de saber se a revista possui algum site, onde posso ver informações sobre as edições anteriores e tudo mais!

Vitor Lima

Grande Vitor, tudo certo? Você pode acessar um hotsite especial da revista pelo site Anime Pró (www.animepro.com.br). Lá você confere detalhes da edição atual e um arquivo com todas as edições anteriores.

EVENTOS

Atenção: para divulgar seu evento nas páginas da NT, é necessário o envio de todas as informações com pelo menos dois meses de antecedência. E fiquem sempre ligados aos sites dos respectivos eventos. Não nos responsabilizamos por alterações por parte da organização dos eventos divulgados.

Anime Friends 2008
São Paulo - SP
12, 13, 17, 18, 19 e 20 de Julho de 2008
www.animefriends.com.br/v

No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

QUEREM SE CORRESPONDER

Lucila Figueiredo quer divulgar seu myspace e seu MSN. Anotem aê: www.myspace.com/lucila_lu e lucilinha_rbd@hotmail.com.

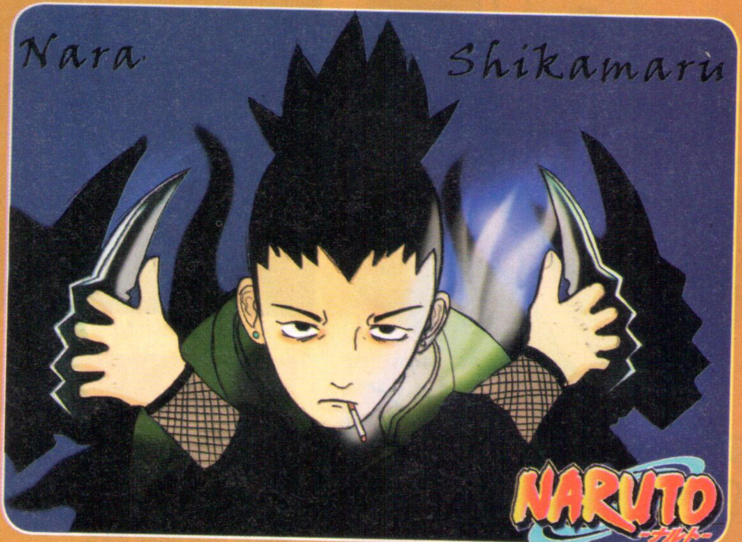
Gats from Hell (gats.fromhell@gmail.com) quer se corresponder com otakus que curtam animês e mangás extremos, com muito sangue e vísceras voando.

O **Rodrigo** quer divulgação do blog dele. Tá aí, Rodrigão: www.anime4all.wordpress.com.

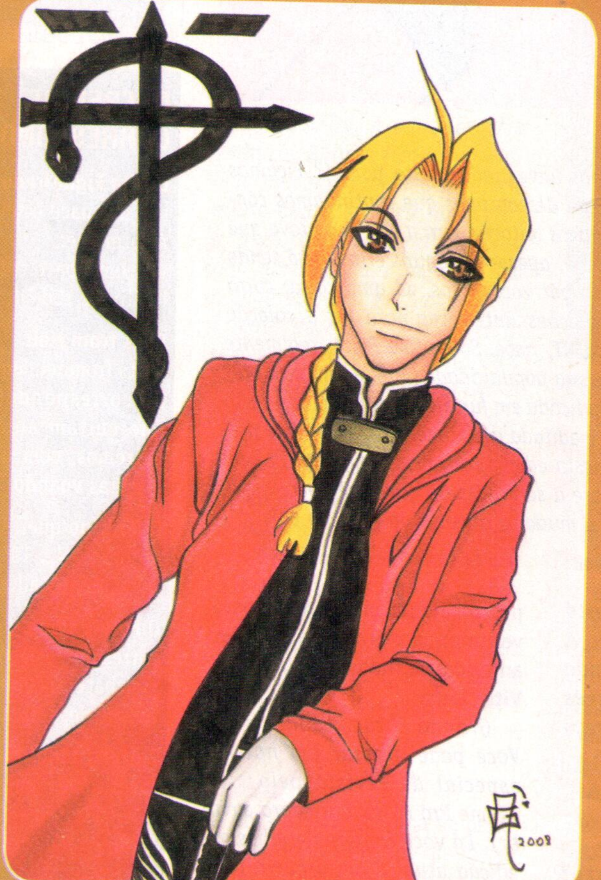
O **Fulvio Lima** quer se corresponder através do e-mail maisbatera@yahoo.com.br com outros desenhistas.

Julinha Lindinha gostaria de fazer novas amizades com outros leitores da NT pelo email juju_loka@hotmail.com.

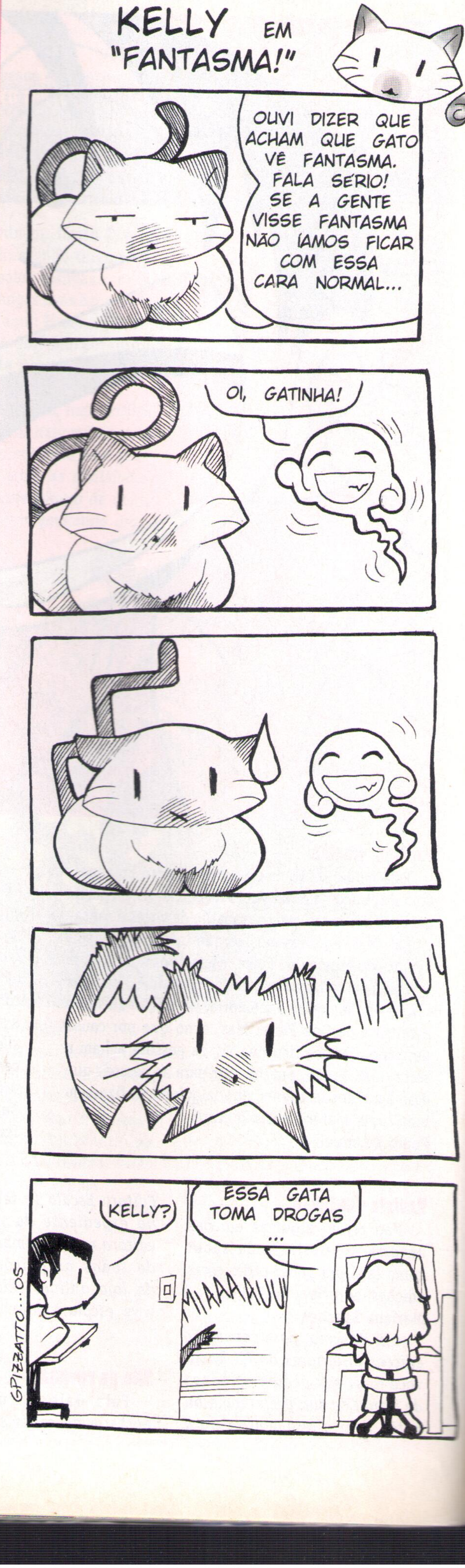
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .


Nara Shikamaru
NARUTO

Felipe Ribeiro



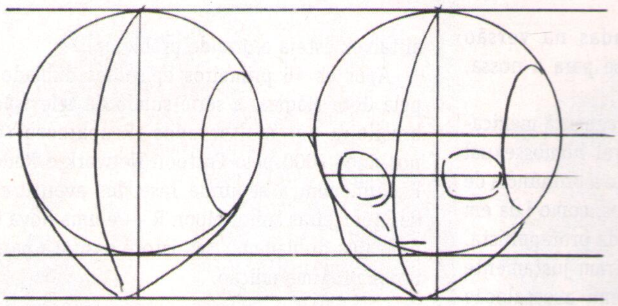
Armando Galisa


KELLY EM "FANTASMA!"
OUVI DIZER QUE ACHAM QUE GATO VÊ FANTASMA. FALA SÉRIO! SE A GENTE VISSE FANTASMA NÃO ÍAMOS FICAR COM ESSA CARA NORMAL...
OI, GATINHA!
MIAAU
KELLY?
ESSA GATA TOMA DROGAS ...
MIAAAAUU
GPIZZATTO...05

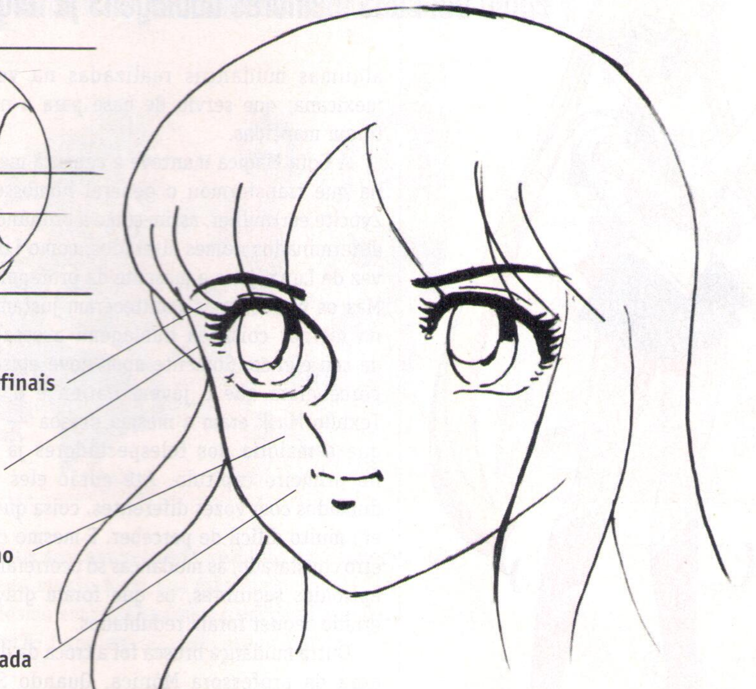
Curso Relâmpago de Mangá e Animê

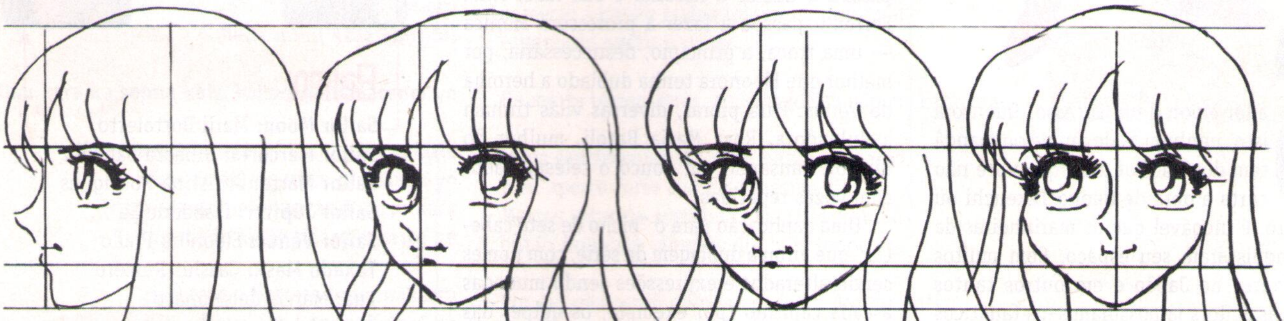
Lição nº 2 A Cabeça Feminina

O esboço da cabeça feminina é similar ao da masculina, com o mesmo posicionamento dos elementos(olhos, nariz e boca)



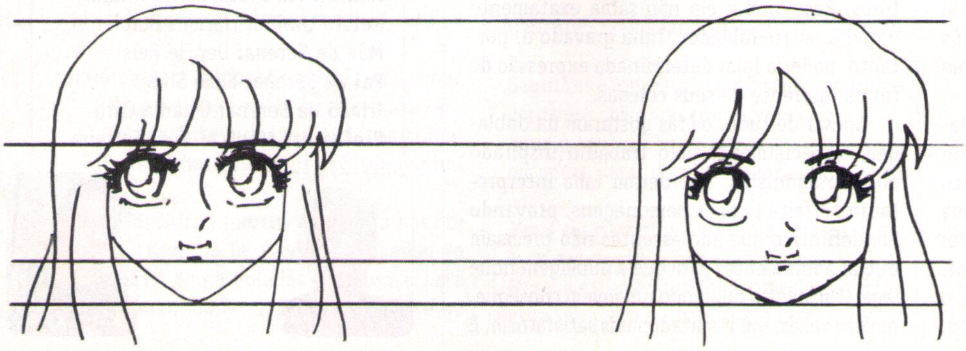
o que muda é o modo como detalhamos o desenho destes elementos faciais.


sombrancelhas finais
cílios espessos
nariz pequeno
boca delicada

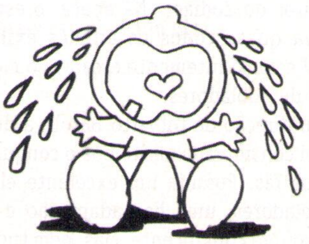


Partindo da mesma construção podemos desenhar tanto mulheres como garotas.

Para rejuvenecermos a personaem, basta baixarmos a linha dos olhos, arredondarmos a face e simplificarmos o nariz.



Mas tome muito cuidado para não exagerar na dose, senão...

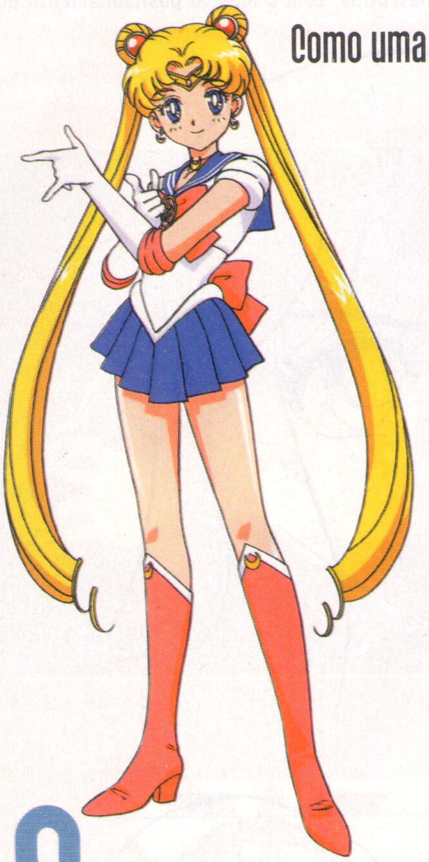


Lição anterior: Cabeça Masculina
Próxima lição: O corpo Hmano

A Dublagem de Sailor Moon Parte 1

Como uma das melhores dublagens já feitas no Brasil se tornou uma das piores

Por David Denis Lobão



Sailor Moon é um sucesso! Quanto a isto, nenhum fã de animê ou mangá tem dúvida. Por mais que você não curta a obra de Naoko Takeuchi ou o gênero, é inegável que as marinheiras da lua conquistaram seu espaço. Com muitos admiradores no Japão e em outros tantos países, as Sailors já possuíam seus fanáticos brasileiros antes mesmo de sua estréia "oficial" no Brasil.

Sailor Moon estreou no Brasil em 1996 pela extinta TV Manchete, exatamente na época em que, no Japão, a série se encaminhava para seu derradeiro final. A dublagem ficou a cargo da casa de dublagem Gota Mágica, de São Paulo, a mesma de Os Cavaleiros do Zodíaco. Na época, o estúdio dublava quase todos os animês exibidos pela TV e constantemente escalava o mesmo elenco de dubladores.

Com direção de Gilberto Baroli, a dublagem foi considerada muito boa e conquistou diversos fãs. Possuía um excelente elenco de dubladores, uma boa adaptação e uma trilha sonora convincente. Mas, nem tudo foi perfeito — a começar pelo próprio diretor. Faltou pesquisa da série e do conteúdo, o que resultou em diversos erros. Fora isto, algumas mudanças realizadas na versão mexicana, que serviu de base para a nossa, foram mantidas.

A Gota Mágica manteve a censura mexicana que transformou o general homossexual Zyocite em mulher, assim como a pronúncia de determinados nomes alterados, como Lua em vez de Luna, para a mascote da protagonista. Mas os piores erros aconteceram justamente na melhor coisa da dublagem: a escalação de seu elenco. Somente após nove episódios perceberam que o jovem Darien e o herói Texudo Mask eram a mesma pessoa — coisa que a maioria dos telespectadores já nota no primeiro capítulo. Até então eles eram dublados com vozes diferentes, coisa que não era muito difícil de perceber. E mesmo com o erro constatado, as mudanças só ocorreram nos episódios seguintes, os que foram gravados errado sequer foram redublados.

Outra mudança brusca foi a troca da dubladora da professora Mônica. Quando Sailor Vênus apareceu, a dubladora Eleonora Prado passou a dublar a heroína e sua mãe, Alna Ferreira, passou a fazer a professora Mônica — uma troca, a princípio, desnecessária, por melhor que Eleonora tenha dublado a heroína de Vênus. Para piorar, diversas vilãs tinham a dubladora, Rosa Maria Baroli, mulher do diretor, cansando um pouco o telespectador com vozes repetidas.

Uma explicação para o "bicho de sete cabeças" que virou a dublagem da série, com nomes sendo alterados e expressões sendo mudadas a cada capítulo (por exemplo, os golpes das personagens), veio através da dubladora Christina Rodrigues, a Sailor Marte. Christina explicou, em uma entrevista que realizei com ela em 2002, que muitos dubladores se autodirigiam no estúdio. Isto ocorreu pelo excesso de trabalhos que a Gota Mágica possuía e a pequena quantidade de diretores, tanto que ela própria teria se dirigido em muitos capítulos. Resumindo: ela não sabia exatamente o que o outro dublador tinha gravado e, portanto, poderia falar determinada expressão de forma diferente de seus colegas.

Apesar de tudo, os fãs gostaram da dublagem, especialmente pelo trabalho inspirado das protagonistas, que deram uma interpretação perfeita para as personagens, provando em definitivo que adolescentes não precisam dublar adolescentes para que a dublagem fique legal. Um adulto dublando um jovem consegue, muitas vezes, um resultado mais satisfatório. E aí talvez esteja o grande problema...

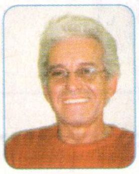
Após os 46 primeiros episódios dublados pela Gota Mágica, a série sumiu da televisão brasileira por muitos anos. Reapareceu só nos anos 2000 pelo Cartoon Network e Rede Record, com a segunda fase das aventuras das guerreiras Sailor Moon R — e uma nova e polêmica dublagem. Mas isto é assunto para nossa próxima edição.

Sailor Moon

Versão brasileira: Gota Mágica – SP
Direção de dublagem: Gilberto Baroli
Trilha sonora: Mario Lúcio Freitas
Cantora da abertura: Sarah Regina
Narrador: Jonas Mello

Elenco:

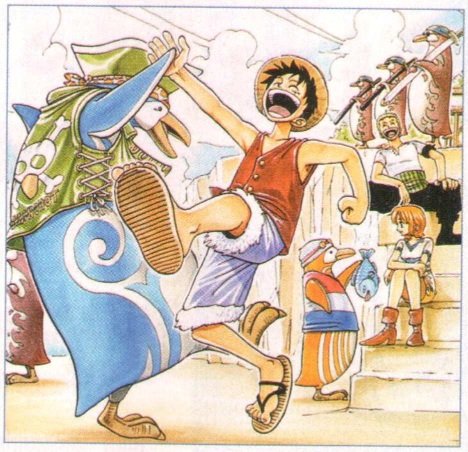
Sailor Moon: Marli Bortoletto
Sailor Mercúrio: Gilmara Sanchez
Sailor Marte: Christina Rodrigues
Sailor Júpiter: Isabel de Sá
Sailor Vênus: Eleonora Prado
Tuxedo Mask: Cassius Romero
Lua: Márcia del Mônaco
Ártemis: Marcelo Campos
Rainha Beryl: Alessandra Araújo
Rainha Serenity: Raquel Marinho
Jedite: Leonardo Camilo
Neflite: Flávio Dias
Zyocite: Noeli Santisteban
Malachite: Ronaldo Artinic
Molly Osaka: Letícia Quinto
Andrew Furuhata: Silvio Giraldi
Kelvin Umino: Hermes Baroli
Mãe de Serena: Denise Reis
Pai de Serena: Élcio Sodré
Irmão de Serena: Claúdia Carli
Professora Mônica: Alna Ferreira



One Piece:

Run Run Run

(Corra Corra Corra)



Hamidashita kimochi tsunagara nakute
Kimi no te o gyutto girikaesu yo
Hitori demo boku wa arukidasu kara
Tooku made zutto mitsumeteite ne

Kesa kara chotto kangaeteita
Doushite konna ni atsui no
Itsumo yori mo hayaashi ni naru
Mada minu kaze kanjitai

Itsu kara ka sonna koto bakari ga hanarenai yo

Hamidashita kimochi tsunagara nakute
Kimi no te o gyutto girikaesu yo
Hitori demo boku wa arukidasu kara
Tooku made zutto mitsumeteite ne

Yuube wa chotto nemurenakatta
Doushite konna ni tooi no

Kanaetai omoi ga aseru kara oikakeru yo

Kakedashita kimochi tsukamaetakute
Jibun sae mou oikoshite yuku yo
Tobidashita yume o dakishimetetai
Issho nara boku wa hashitte yukeru

Itsu no hi ka kono omoi todoku to shinjiteru yo

Hamidashita kimochi dakishimeta mama
Kaze no naka zutto hashiritsuzukeru
Tobidashita yume wa tachitomaranai
Tsukinukeru omoi yobisamashitai

Hamidashita kimochi tsunagara nakute
Kimi no te o gyutto girikaesu yo
Hitori demo boku wa arukidasu kara
Tooku made zutto mitsumeteite ne

Meus sentimentos extrapolados não conectarão
e eu aperto forte sua mão mesmo
Mesmo estando sozinho começarei a andar,
então fique me olhando até bem longe

Eu estava pensando hoje de manhã
porque está tão quente?
comecei a correr mais rápido que o normal
esperando sentir o vento.

De muito tempo atrás, aquelas idéias não me escaparão

Meus sentimentos malucos não conectarão
e eu aperto forte sua mão mesmo
Mesmo estando sozinho começarei a andar,
então fique me olhando até bem longe

Por alguma razão eu não consegui dormir ontem
porque esta tão longe?

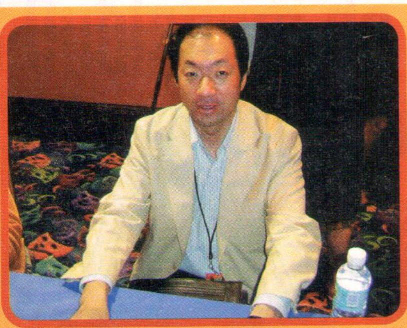
Por causa de meus sentimentos corro e busco por isso

Eu quis pegar os sentimentos que corriam
e tropecei em mim mesmo
apenas tentando abraçar os sonhos
se estivermos sozinhos, eu poderei continuar a correr

Continuo acreditando que estes sentimentos chegaram até você um dia

Segurando em meus sentimentos malucos
continuo correndo com o vento
aquele sonho não ira parar
eu quero fazer disso um sentimento especial

Meus sentimentos extrapolados não conectarão
e eu aperto forte sua mão mesmo
Mesmo estando sozinho começarei a andar,
então fique me olhando até bem longe



Koji Kondo

O cara por trás das músicas da Nintendo

Por Guiliano Peccilli

ENTERTAINMENT SYSTEM
The Legend of
ZELDA
Experience the challenge of endless adventure.
Official Nintendo Seal of Quality
Made in Japan
NES-ZL-USA

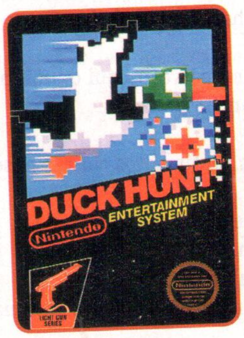
Koji Kondo nasceu em Nagoya, no Japão, em 13 de agosto de 1960. Gostando de música desde criança, ele começou a compor as suas primeiras músicas bem cedo.

Aos 17 anos, Koji tomou uma decisão importante em sua vida, tornou-se um músico profissional. Ele aprendeu a tocar diversos instrumentos e treinou principalmente música clássica, para conseguir seu sonho.

Koji e a Nintendo

Nos anos 80, a Nintendo estava procurando compositores para seu novo videogame, o Famicom (NES nos EUA). Koji, até então nunca havia pensado em trabalhar com videogames, mas decidiu tentar. Bom, não precisa dizer que ele passou no teste, não é? Assim, ele tornou-se o mais novo membro da BIG N em 1983.

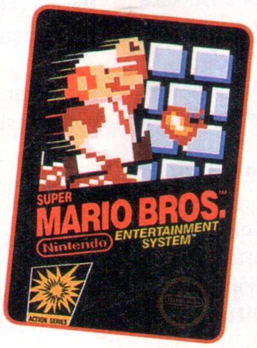
Contratado, Koji descobriu que a música nos games era bem limitada, com quatro instrumentos de áudio, dois monofônicos, um baixo e um instrumento de percussão. Naquela época, os jogos da Nintendo tinham cinco canais, sendo quatro para a BGM (trilha sonora) e o quinto para efeitos sonoros do jogo.


DUCK HUNT
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
LIGHT GUN SERIES

Duck Hunt

Os fãs mais saudosistas vão lembrar desse jogo lançado em 1984. Utilizando o NES Zapper, os jogadores tinham de acertar os patos numa caçada.

Duck Hunt foi o primeiro jogo no qual a BGM foi assinada pelo Koji. No mesmo ano, Koji assinou a BGM de GOLF, Famicom Basic e Devil World (este com Akito Nakatsuka).


SUPER
MARIO BROS.
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
ACTION SERIES

Super Mario Bros

Em 1985, saiu o jogo que mudaria para sempre a história da Nintendo e do próprio Koji. O jogo criado pelo Shigeru Miyamoto foi uma revolução no mundo, tanto que apenas nos EUA vendeu mais de 40 milhões de cópias, tornando-se mascote da Nintendo, um dos méritos do jogo, além da jogabilidade, é certamente a trilha sonora.

Você facilmente reconhecerá as músicas dele no jogo. A canção "Overworld" é a mais popular, sendo a música da primeira fase do jogo; ela tornou-se a número 1 de paradas como a da Billboard Magazine.

Inspiração

Koji tem três principais influências: a música latina, jazz e música clássica. Na série Super Mario Bros, por exemplo, tem uma forte influência de música latina.

Em The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Koji tentou fugir de seu estilo tradicional, o tema de Gerudo Valley, por exemplo, foi inspirado na música da Andaluzia, na Espanha.

Henry Mancini (1924-1994) foi uma das inspirações de Koji. Vencedor de 20 Grammy's, Mancini, que foi compositor de jazz, ficou conhecido pela trilha da Pantera Cor-de-Rosa e Bonequinha de Luxo. Podemos ver essa influência em "Underground Theme" do Super Mario Bros e "Saria's Theme", em The Legend of Zelda: Ocarina of Time.

No quesito trilha sonora clássica, o compositor engrandece a obra como um todo, com seus temas, e Star Fox e The Legend of Zelda carregam bem essas características.

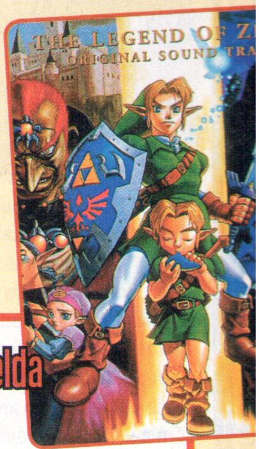
The Legend of Zelda

Em 1986, o mundo conheceria a outra grande marca registrada da Nintendo, The Legend of Zelda. Também criado por Shigeru Miyamoto, esse foi o segundo grande jogo que Koji participou.

Misturando ação, estratégia e RPG, The Legend of Zelda, foi o primeiro jogo do Famicom Disk System. Nos EUA, o jogo foi lançado em 1987, em fita para o Nes.

Koji criou uma BGM que deu alma à obra do Miyamoto. O jogo foi um sucesso, vendendo 6,5 milhões de cópias em seu lançamento.

A
ゼルダの伝説
Nintendo
NINTENDO



O reconhecimento

Duas décadas se passaram desde que o tema de Super Mario Bros foi composto e Konji ganhou reconhecimento internacional por suas obras. Suas composições tornaram-se a cara da Nintendo. Uma das principais características que ele tem é não cansar o público com sua trilha, colaborando com o replay do consumidor nos jogos da Nintendo. Konji conseguiu um resultado excepcional, tornando sua trilha icônica e comparável a trilhas de filmes como Star Wars, de John Williams.

Super Mario World

O primeiro jogo da era Super Famicom (Super Nintendo nos EUA), Super Mario World, vendeu mais de 20 milhões de cópias. Nessa época, começaria a guerra Nintendo X Sega, com os personagens Mario e Sonic.

A trilha de Super Mario World foi a primeira a ter suporte de som estéreo. Outro dado é que tendo 72 fases (dos 96 caminhos), Koji compôs poucas BGM que foram usadas de diferentes maneiras, em todas as fases.

Entre as inovações na trilha sonora, está a trilha do Yoshi, com bongôs de fundo, quando o personagem era usado pelo Mario, e no Special Zone, onde foi usado tambores de aço para a composição da trilha. A inspiração dos bongôs na trilha veio da música espanhola, enquanto os tambores de aço vieram da América Central e do Caribe, pois são usados nos seus carnavais locais.

The Legend of Zelda

A Link to the Past

Lançado em 1991, foi o primeiro jogo da série Zelda, para o console Super Famicom. Koji criou a melhor trilha sonora da série The Legend of Zelda. Se o tema do Super Mario Bros é inconfundível, aqui ele obteve o mesmo resultado com Zelda.

Na trilha sonora, se destacam: Zelda's Lullaby, Ganondorf's Theme, Hyrule Castle, Kakariko Village e Fairy Cave. Todas as músicas tornaram-se a marca registrada série, sendo reutilizadas em jogos posteriores da série.

Na mesma época foi lançada a trilha do jogo, chamada The Legend of Zelda: Sound and Drama, que além da própria trilha, vinha uma dramatização do jogo.

Super Mario Bros 3

Mario e Luigi têm que resgatar a Princesa Peach mais uma vez das mãos do Bowser, mas dessa vez ele não está sozinho — ele trouxe seus filhos, os Koopalings.

Lançado em 1988, há uma homenagem à outra franquia da Nintendo, The Legend of Zelda. Lembra das duas flautas que o Mario pegava para pular os mundos? Aquele som é o do jogo The Legend of Zelda. Outro dado é que entre as inspirações na trilha deste jogo, Koji se baseou no samba.

The Legend of Zelda

Ocarina of Time

Ocarina of Time é considerado o melhor jogo de todos os tempos, vendendo mais de 7,4 milhões de cópias, sendo uma combinação de acertos da Nintendo. Nesse jogo, Koji compôs com uma grande variedade de influências musicais, inspirando-se em ritmos inusitados como flamenco, em Kokiri Forest. A trilha de Ocarina of Time, semelhante ao Link To The Past, influenciou as trilhas sonoras dos jogos posteriores da série.

Infelizmente, não podemos falar de todos os jogos de Koji Kondo com a mesma atenção, assim destacamos os principais jogos do compositor.

Desde 2000, Koji não assume mais a função de compositor solo dos jogos. Entre os jogos que não citamos, mas que vale uma atenção especial estão: Super Mario 64, Star Fox 64, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Super Mario Galaxy e Super Smash Bros. Brawl.

Numa matéria posterior, falaremos de Koji Kondo e sua participação no Play! A Video Game Symphony, com outros grandes compositores do universo dos games.

Super Mario RPG

Legend of the Seven Stars

Lançado em 1996, esse jogo foi a união da Nintendo com a Square (atual Square Enix). O jogo foi produzido pela Square e distribuído pela Nintendo

A trilha, Koji dividiu com dois grandes astros das músicas de games, Yoko Shimomura, de Legend of Mana, e Nobuo Uematsu, de Final Fantasy. A trilha que tem mais de 61 músicas e 73 faixas foi um grande sucesso, sendo um entre tantos motivos do sucesso desse jogo.

Lion Man Guetto

A reencarnação de um antigo herói

Por Guiliano Peccili

Lion Man (ou Lion Maru no original), com certeza é uma das séries mais nostálgicas quando o assunto são seriados de live action exibidas na extinta Rede Manchete, com duas séries produzidas entre 1973 e 1974.

A P-Production, criada por Tomio Sagisu, havia brindado um ano antes o público japonês com a série Spectreman. Entre os destaques da empresa fica a primeira série de tokusatsu em cores no Japão, baseada no mangá de Osamu Tezuka, Vingadores do Espaço (Goldar, no original). Infelizmente, a produtora que viveu seu auge com diversos heróis, entre eles os dois Lion Men, acabou fechando suas portas nos anos 80, com um piloto malsucedido chamado Silver Jaguar. Tomio Sagisu veio a falecer em 2004, fechando assim mais um capítulo da história do tokusatsu.

Atualmente, as duas séries de Lionman e Spectreman foram remasterizadas e lançadas em DVDs superespeciais, agradando aos fãs mais nostálgicos da antiga produtora.

Uma nova série...

Foi divulgado na época da produção da série que a rede americana Cartoon Network, com o sucesso de seus animês no bloco Adult Swin, procurava investir em séries que se tornariam em ponciais animês. O que isso tem a ver com Lionman? Eles encontraram no roteiro Lion Man Guetto um grande animê. Entre os outros sócios dessa produção estariam a Tsubaraya Production e a Sony, mas acabou que esse projeto não foi adiante. O motivo? Justamente por causa de um "pequeno detalhe", porém importante, que os japoneses donos dos direitos preferiam que a série fosse no formato (tokusatsu) live action e não no de um animê.

O projeto acabou não vingando, mas tirou o pó do roteiro assinado pelo criador original de Lion Man, o Tomio Sagisu. O público mais velho e fã da série original viu com bons olhos a notícia divulgando que o design dos personagens da série Lion Man G haviam sido publicados em 2000 no livro Lionman vs Spectreman, desenvolvido pelo próprio Tomio Sagisu.

Lion Man G acabou saindo do papel, num consórcio definido como "G" Committee, que envolveu a produtora Crescendo e o selo Starchild. A produtora Crescendo tem em seu histórico diversos doramas de sucesso, como Anego, Byakuyakou, H2 (do mesmo criador do mangá Touch) e Trick (Neo Tokyo 12). A Starchild é um selo da empresa King Records, que tem um histórico de produção de animês bem famosos, como Love Hina, Digi Charat, Utena, filmes Neon Genesis Evangelion, além de ser o selo musical da cantora e dubladora mais famosa do Japão, Megumi Hashibara.

Na produção de Lion Man G, o character design original de Tomio Sagisu foi adaptado por Keita Amemiya, criador de uma das maiores surpresas do gênero de tokusatsu no último ano, a série Garo. Vale comentar que Keita Amemiya tem um histórico invejável, como a direção das séries de super sentai Maskman, Liveman, Jetman, Zyuranger, Dairanger e o metal hero Jiban. Ele também foi diretor de fotografia da série Kamen Rider ZO e criou o conceito original dos OVAs da personagem Iria–Zeiram The Animation. Como roteirista, desenvolveu o roteiro e dirigiu o filme Mirai Ninja, baseado no jogo de mesmo nome da Namco, lançado no Brasil como Warlord – O Senhor das Trevas. Ainda no mundo dos games, criou os character designs de diversos jogos, sendo Onimusha 2 e 3 os mais conhecidos pelo público.

A direção ficou nas mãos de Jin One, enquanto os roteiros foram assinados por Hiroyuki Kawasaki e Dai Satou. Lembrando que Dai Satou é um velho conhecido para quem curte animês, tendo trabalhado como roteirista em Samurai Champloo (Play tv e Cartoon Network), Cowboy Bebop, Ghost In The Shell: Stand Alone Complex, Wolf's Rain (Animax) e no filme lançado recentemente Casshern. Precisa dizer que depois de mais de 30 anos de ausência, a série Lion Man estava em boas mãos?

A série: Lion Man G
Uma fera transformada num guerreiro gigolô?

Passaram-se 300 anos, desde as séries originais, a história começa em 2011, em Neo-Kabukichou, uma região fictícia da verdadeira zona de meretrício de Shinjuku, em Tóquio.

Shishimaru reencarnou na forma de um azarado, covarde e gigolô que trabalha num Host Club (cabaré ou clube de acompanhantes, se preferir) chamado Dreamin. Ele não é muito cobiçado pelas mulheres em geral, em compensação tem uma cliente fiel, que é uma japonesa acima do peso que sempre se esfrega nele como também aperta suas partes íntimas, enquanto a outra acompanhante tem dentes todos tortos e dá sorrisos, sempre tentando beijar o pobre do Shishimaru. Um costume do novo Shishimaru, é sempre apertar sua parte íntima e rir em seguida, ganhando confiança para fazer algo em seguida. Com esse perfil, difícil imaginar que Shishimaru é o mesmo personagem que na reencarnação passada foi um homem sério e que lutava bravamente contra Gosun, na série original.

A região de Neo-Kabukichou é infestada da "droga" Skull Eyes, que são lentes de contato vermelhas que dão estranhos poderes para quem os utiliza. Essa "droga" é produzida pela Gousan Enterprises, administrada pelo próprio Gousan, a reencarnação do vilão Gosun da série original do Lion Man branco.

Tudo começa a mudar quando Kashinkouji surge pela região. Um senhor de idade que levamos a crer que tenha a condição de mendigo, conhece a história de Lion Man e Joe Tiger. Andando pelas ruas da região, ele encontra a espada de Lionman num cesto de guarda-chuvas. Ele a rouba e guarda consigo.

Como não poderia ser diferente do original, Shishimaru acaba encontrando e conhecendo Saori e Kosu K. Acompanhando esse novo universo, esses personagens são bem diferentes do original. A nova Saori trabalha como mizu shoubai (um trabalho similar ao de uma geisha, acompanhante de bares, cabarés e hostess bar)

num bar da região, enquanto Kosu K é uma estudante de 14 anos que tem aulas para lá de exóticas com uma turma mais velha que ela. Vale lembrar que na série original, Saori e Kosuke eram dois irmãos que procuravam por seu pai, e acabam se encontrando com Lion Man. Aqui, além das mudanças da Saori, o garoto Kosuke se reencarnou na garota do colegial, Kosu K.

Shishimaru e as garotas são atacados por vândalos da região que usam Skull Eyes. Kashinkouji entra em cena e lança a espada nas mãos do medroso Shishimaru, para que ele se transforme. Transformado em Lion Man branco, ele tem medo do próprio reflexo no espelho. Não aceita que virou um bicho, e desfaz a transformação em poucos minutos. Depois de transformando, ele acaba passando a mão em todas as partes do corpo para ter certeza que voltou a ser humano. Pensando rápido, mas gritando como um covarde que é, se percebe que ele consegue se desviar das armas lançadas por esses vândalos, por estranhos poderes que ganhou após a transformação. Shishimaru, não aceitando sua forma como Lion Man, acaba tendo lembranças do verdadeiro Lion Man branco da série original.

No dia seguinte, Shishimaru, Chichimaro vê, crianças usando bonés com leão estampado, um documentário sobre leões; até mesmo uma música de Akira Kushida sobre leões acaba atordoando o nosso novo "herói".

Uma pessoa que não consegue aceitar que Lion Man seja o paspalho do Shishimaru é Jonosuke Tora, o Joe Tiger, que está disposto a desafiá-lo para um duelo em breve. Ele carrega Ginsachi, a espada que lhe confere poderes para Joe Tiger e é o antagonista da série. No meio de mistérios e sem muitas delongas, o público não sabe como Jonosuke ganhou os poderes de Joe Tiger, mas encontra nele um verdadeiro herói, tudo aquilo que o personagem do Shishimaru não é.

Como pode se ver, a série seguiu um caminho bem diferente da original, utilizando até recursos cômicos nas lutas do Lion Man, como quando os vilões puxam sua capa durante a luta, e ele usar a capa a seu a favor ao jogá-la sobre os vilões. Algo impensável na série original, mas utilizada algumas vezes na série.

A amizade de Shishimaru e Jonosuke se desenvolve ao mesmo tempo que Shishimaru cresce como guerreiro. O desafio entre ele e Joe Tiger no meio da série, é um dos ápices da série, onde o humor não tem vez.

No desenrolar da série, Kosu K decide fazer um aniversário-surpresa a Saori e precisa da ajuda de Shishimaru. Fazendo a festa no Dreamin, Shishimaru conta com o apoio de todos os gigolôs do lugar e também de suas clientes fiéis na cozinha. O resultado é uma festa, onde Saori embriagada pede para Shishimaru se revelar Lion Man, pois oferecerá "aquilo" em troca. Ele não pensa duas vezes e se transforma num outro cômodo em Lion Man, chegando até a cantar no karaokê vestindo de Lion Man. Isso acaba gerando uma bronca do Jonosuke e do Kashinkouji que aparecem no aniversário. Saori apronta, fazendo todos os convidados segurarem Jonosuke pra ela roubar um beijo dele à força.

A conclusão da série começa quando surge Shishitora, um ser que é uma mistura de Shishimaru e de Jonosuke, enviado pela Gousan Enterprises. Ele se instala como o novo gigolô da Dreamin e, usando as Skull Eyes, atrai todas as garotas para ele. Analisando Shishimaru e Jonosuke, ele consegue roubar as suas espadas, a Kinsachi e Gisachi, se transformando em Lion Tiger. Shishimaru e Jonosuke conseguem a muito custo, sem seus poderes, abater essa nova cria do vilão Gousan, mas quem realmente rouba a cena é Kashinkouji que luta de igual para igual numa luta de espadas que impressiona.

No fim da série há umas reviravoltas, uma chacina de personagens, como também Junior, filho de Gousan, seqüestrando Saori e revelando ser sua noiva para o seu pai. A sensação que dá é que a série acabou de forma prematura, com 13 episódios. Existe a intenção de uma segunda temporada, usando o Lion Man laranja nos mesmos moldes, mas se confirmar, voltaremos a falar desse universo.

Analisando a série

Para os fãs das antigas séries, com certeza Lion Maru G à primeira vista parece uma sátira da série original, mas à medida que a série evolui, acabamos descobrindo qualidades que essa nova série trouxe. Focada na comédia até um pouco vulgar, sendo totalmente direcionada ao público adulto, a aventura aquiu ficou em segundo plano. Lion Man G por ter diversas referências da série original, acaba despertando uma grande vontade de rever as séries originais. A reação que passa é que é difícil acreditar que o roteiro seja mesmo do criador original da franquia, o grande Tomio Sagisu, que veio a falecer em 2004. Adaptado por Hiroyuki Kawasaki e Dai Satou, o primeiro lembrado pelo excelente Garo, enquanto o segundo lembrado pelo excelente Wolf's Rain, fica a pergunta até onde a série Lion Man G segue os roteiros deixados por Tomio Sagisu. Uma consideração final sobre Lion Man G é que Tomio Sagisu pode ter sofrido o mesmo problema dos grandes roteiristas, em que o autor passa a criar roteiros de qualidade duvidosa, como foi o caso de Frank Miller (Batman, Sin City, 300 de Esparta), que atualmente só cria HQs medíiocres.

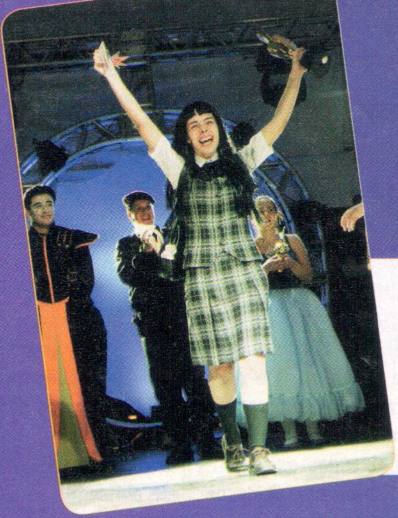
Quando fiquei sabendo que a série Lion Man G estava saindo do papel em 2006 e que trabalharia com a reencarnação dos protagonistas, pensei que a série trabalharia com algo similar ao abordado na série Camelot 3000 da DC Comics. Esta narra a volta dos mortos do Rei Arthur e seus cavaleiros, após uma invasão alienígena na Inglaterra do futuro. A série foi bastante polêmica na época por envolver drogas e homossexualismo, sendo censurada pela Editora Abril. Recentemente, a série foi relançada sem cortes pela Editora Mythos, mesmo com todos esses percalços, em Lion Man G existem similaridades entre si.

Um dos personagens mais estranhos da série fica por conta de Junior, o filho de Gosan, o vilão da série. Tendo dois guardas-costas que servem de agiotas para Shishimaru, Junior sempre aparece em cena com uma fantasia. Podemos dizer que ele tem o cosplay como um hobby, podendo ser visto muitas vezes vestido de mulher e interpretando como qual.

Para os fãs que procuravam algo fiel ao Lion Man original, resta indicar Garo, este sim com todas as características que Lion Man original tinha. Sobre a continuação, esperamos que Lion Man laranja não saia com sua imagem tão arranhada como Lion Man branco, após Lion Man G.

Por David Denis Lobão

Yamato Cosplay Cup 2007

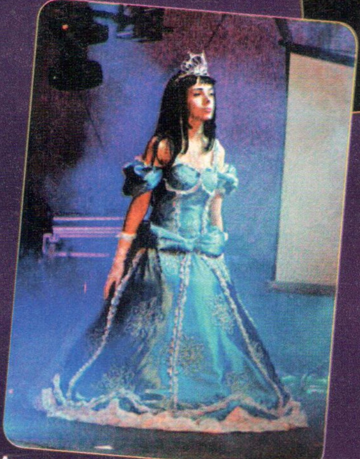


Competição internacional de cosplay

Aconteceu no dia 26 de janeiro de 2008, dentro da quinta edição do evento Anime Dreams, a final internacional do concurso Yamato Cosplay Cup 2007, mais conhecido como YCC. A competição terminou com a vitória da argentina Ana Maria Barrio, usando um cosplay da jovem Yukari, protagonista do animê "Paradise Kiss", que teve sua versão em mangá lançada recentemente no Brasil pela editora Conrad.

A maior competição internacional de cosplay do Brasil

Em busca de um título, oito cosplayers de cinco países diferentes se apresentaram no palco do Anime Dreams, o de campeão do primeiro Yamato Cosplay Cup Internacional, primeira grande competição de cosplay entre diversos países realizada no Brasil. Junto com eles, outros três cosplayers convidados se apresentaram. Eles conquistaram este direito graças às suas colocações no Circuito Cosplay, que disputavam com os participantes oficiais os títulos de melhor apresentação livre e melhor interpretação.Mais do que um desafio, o YCC foi a realização de um sonho de muitos cosplayers. Com ele foi possível mostrar que é possível fazer uma grande competição de cosplay no Brasil, além valorizar o nosso país.



Apresentação que foi a grande campeã do YCC 2007

Fotos: Remy – Cosplayers.net

Roteiro cheio de atividades

Apesar da apresentação ter ocorrido no sábado do Anime Dreams, as atividades com os finalistas do YCC começaram muito antes. Na quinta-feira, dia 24, todos se reuniram para assistir à peça de teatro "Graphic" no Centro Cultural São Paulo, uma peça sobre três artistas em busca de uma vaga como desenhista de uma história em quadrinhos.

Na sexta-feira, 25, foi a vez dos cosplayers conhecerem o Parque do Ibirapuera, ponto turístico muito conhecido da cidade de São Paulo, e a Escola de Samba Unidos de Vila Maria. A Vila Maria fez um desfile de carnaval temático em cima dos centenário da imigração japonesa no Brasil e recebeu os competidores com muito bom humor e simpatia.

No domingo, dia 27, a visita dos cosplayers estrangeiros ao Brasil foi encerrada com chave de ouro na festa do Ano Novo chinês na Liberdade, típico bairro oriental de São Paulo. Lá, os competidores puderam conhecer um pouco mais sobre a influência da cultura japonesa em nosso país.

Apresentação de interpretação campeã
Lucyana Reimão

BRAHMA
BRAHMA
BRAHMA
BRAHMA

Cosplayers no Ibirapuera

Cosplayers na escola de samba

Os bastidores das apresentações

Arrumar equipamento com uma boa qualidade técnica para todas as apresentações não é uma tarefa fácil. Os cosplayers tiveram a sua disposição um equipamento técnico de primeiro mundo com diversos recursos como som (com microfones 'headsets'), telão para exibir vídeos, máquinas de fumaça e inúmeros recursos de luzes. Três coordenadoras de palco foram responsáveis por fazer as coisas rolarem atrás do palco, além de uma equipe de cinco técnicos.

Para que todos os pedidos dos cosplayers pudessem ser atendidos, a equipe de som da empresa Torau deixou um técnico, que se comunicava com a equipe da mesa de controle (que ficava na frente) por um aparelho de rádio Nextel, na entrada do palco. Assim, ele poderia fornecer o que os cosplayers pediam em suas apresentações.

Uma equipe de nove jurados, todos coordenadores ou ex-coordenadores de cosplay, analisavam as apresentações e davam notas nas mais variadas categorias, para que os melhores fossem premiados.

Já a apresentação do YCC Internacional 2007 ficou nas mãos de Daniel Verna, o Papai Kuroda do Ressaca Friends, e de Natalie Hidemi, a "Japinha" do Oscar da Dublagem. Ambos vestidos com roupa de gala e todo o rigor que a cerimônia merecia.

Convidados especiais prestigiam a categoria de Melhor Interpretação

Entre os convidados especiais do YCC dois merecem nossa atenção especial. O senhor Ushitaro Kamia, vereador de São Paulo, esteve presente acompanhando as apresentações e subiu ao palco representando a cidade para entregar o prêmio especial de interpretação para a cosplayer Lucyana Reimão.

A categoria especial de interpretação teve o ator e jornalista Michel Fernandes como juiz especialmente convidado. Michel é crítico de teatro premiado, como o APCA (Associação Paulista dos Críticos de Arte) e Troféu Contigo; além de editor do site Aplauso Brasil.

Vereador de São Paulo premia a melhor interpretação

Fotos: Remy – Cosplayers.net

Por David Denis Lobão

Premiação para vencedora da Argentina

Categoria Tradicional

O grande prêmio da noite

O principal prêmio do evento é a categoria tradicional, que é a somatória das notas de desfile (avaliação somente da roupa do cosplayer) com a nota da apresentação que a pessoa realizou de forma fiel ao personagem original (tradicional).

Neste prêmio, a vencedora foi Ana Maria Barrio, da Argentina, com seu cosplay de Yukari, personagem de "Paradise Kiss". Em segundo lugar ficou Thaís Jussim (da cidade do Rio de Janeiro), como Claire, de "Claymore". A terceira colocação foi para Andressa Miyazaki (de Guarulhos - São Paulo), com o cosplay de Surplices de Hades, do mangá "Os Cavaleiros do Zodíaco".

Categoria Livre

O prêmio extra do YCC

A categoria é um prêmio a parte que visa premiar a criatividade e a originalidade das apresentações dos cosplayers. A grande campeã foi a brasileira Andressa Miyazaki, mais conhecida como Lilithy. A vitória assegurou a Andressa uma vaga direta na final internacional de 2008 do Yamato Cosplay Cup. A grande campeã da noite, Ana Maria, também está com sua participação no próximo ano garantida.

Apresentação campeã da categoria livre
Andressa Miyazaki

Uma despedida emocionante

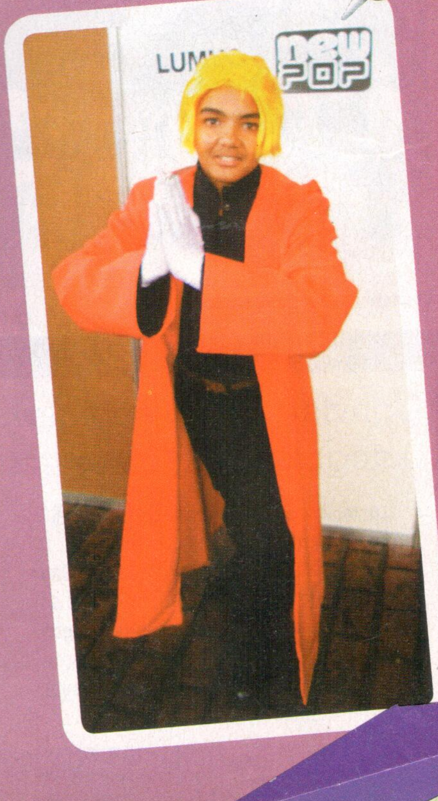
Na segunda-feira, dia 28, as competidoras internacionais começaram a ir embora. Ana Maria e sua mãe choraram muito, tanto ao receber o prêmio da competição (mil dólares), quanto na despedida no aeroporto internacional de São Paulo.

Susana Garza, antes de voltar ao México, deu um chaveiro de presente para sua nova amiga Lucyana Reimão, do Brasil, e declarou que vai sentir muitas "saudades" do nosso país. Sim, todas aprenderam o que esta palavra e sentimento representam para os brasileiros.

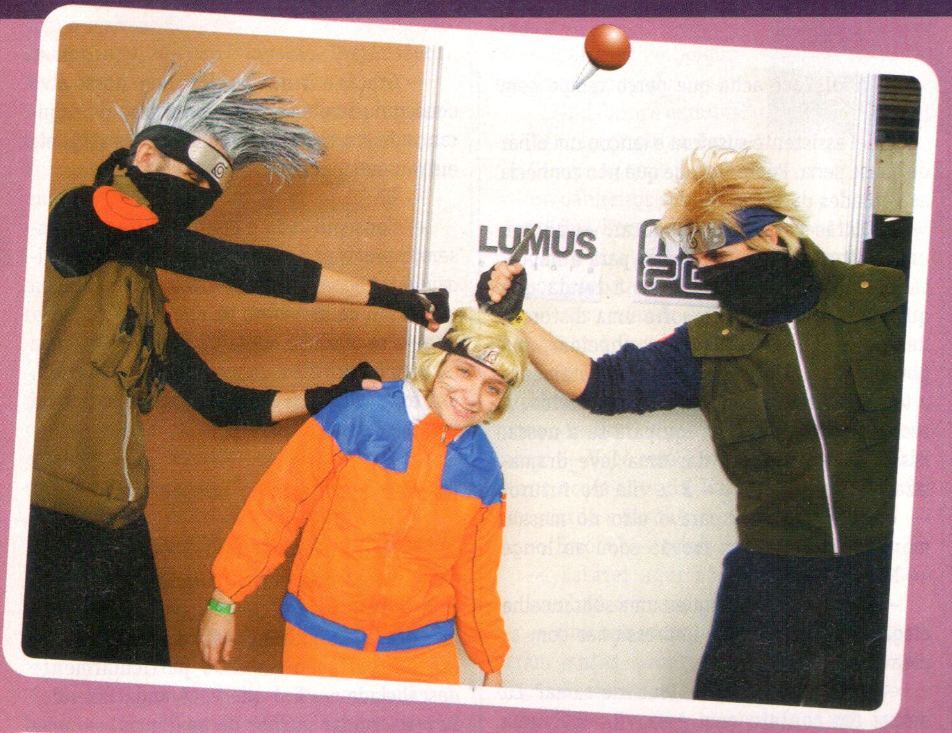
Os chilenos Constanza Román e Francisco Oliveros, que já tinham vindo ao Brasil em outras oportunidades, adoraram voltar ao país e despertaram o desejo de voltar em breve para rever os amigos que aqui fizeram.

Por fim, Tânia Romero também voltou para o Paraguai muito emocionada e repleta de lembranças de sua primeira viagem de avião.

Galeria



e, aquela
mungou
queixo
entos


LUMUS
NEW POP

LUMUS
NEW POP

ada.
nto
u

L

Missão: Impossível

Por Marjarie Marrie

Konoha, Escritório da Hokage, 4h 03min.

— A situação é crítica. Nunca imaginei que esse tipo de missão pudesse ser solicitado. A vila não está preparada, não temos tecnologia suficiente. — enterrou o rosto nas mãos, preocupada, e muito, com o fracasso iminente. Continuou resmungando consigo mesma, tentando encontrar alguma solução, qualquer coisa capaz de iluminar seu triste futuro.

E então, em resposta aos seus apelos, a porta abriu-se em um rompante, uma luz intensa infiltrou-se pela abertura, contornando a silhueta da recém chegada. Tsunade se empertigou na cadeira, esperando alguma entidade superior, mas afundou em desgosto ao reconhecer quem era.

— Afe, é você... — não conseguiu evitar o tom de desgosto na voz — Shizune, eu lhe dei ordens claras de que não queria ser perturbada.

— Desculpe Tsunade-sama! — ela falou depressa, mal contendo a euforia enquanto praticamente se jogava escritório adentro — É que trago ótimas notícias! Entrei em contado com a vila do futuro!

— Hã?

— Não conhece a lenda? — Shizune parecia horrorizada.

— Não! Você acha que perco tempo com lendas?

A fiel assistente suspirou e lançou um olhar de quase pena. Pobre Hokage que não conhecia as verdades da vida.

— Então permita-me explicar. — adotou uma postura altiva, necessária para a importância do momento — Reza a lenda que quando o espaço-tempo sofre uma distorção devido a causas ainda desconhecidas, um portal temporário surge, levando diretamente a uma civilização altamente desenvolvida. A tecnologia deles sequer equipara-se a nossa. Essa... — pausa para dar uma leve dramatizada ao momento — É a vila do futuro! — ergueu os braços para o alto no mesmo momento em que um trovão soou ao longe — MWAHUAHUAHUA!

— E? — a Hokage ergueu uma sobrancelha elegantemente, sem se impressionar com as palavras.

— Você não entende Tsunade-sama? Eu entrei em contato com essa vila. Eu, uma desesperada assistente, que procurava meios de ajudá-la nessa nova missão que lhe foi confiada.

— E?

— Graças a isso, descobri como nosso alvo conseguiu implementar o alto grau de segurança de seu esconderijo. Vinte anos atrás ele entrou em contato com essa vila!

— E?

— Consegui todo o equipamento que possamos precisar! — sacudiu os braços freneticamente, agoniada ao não arrancar nenhuma expressão de assombro da chefe.

— Por que não me falou isso antes? Traga a muamba pra cá. E convoque a equipe sete... É a única disponível no momento, então vai ter que servir.

Konoha, escritório da Hokage, 5h 15min.

— Velha, isso é hora de nos chamar? — Naruto reclamou irritadíssimo apontando com o dedo para o que julgava ser Tsunade, mas devido aos olhos quase fechados de sono, era um esfregão de chão particularmente descabelado — E o que você anda fazendo? Deveria cuidar melhor da aparência! — uma veia começou a pulsar na testa da Hokage — Olha esse cabelo desgrenhado, essa cara cheia de rugas, essas pelancas caindo... — foi impedido de continuar por um poderoso soco recebido no meio das fuças.

— Quieto!

Todos engoliram em seco. Eita que hoje a mulher estava com Tensão Pra Matar.

— Tenho uma nova missão para vocês. Encomendada por um importante e rico lorde feudal.

— A entonação ao rico já explica o porquê de tanta pressa. — Sakura falou baixinho para Sasuke, que apenas resmungou indiferente e de modo muito másculo.

— Algum problema?

— Não, nada...

— Continuando. A missão consiste em invadir o QG de um escritor, eu me recuso a falar o nome daquele traste, e pegar os manuscritos de seu próximo livro. — aguardou alguma reação por parte de Kakashi, mas ele parecia estranhamente anestesiado essa manhã. Não deu importância ao fato.

Naruto, recém recuperado do ataque recebido, começou a juntar informações.

— Livro? Escritor? Traste? AAAAHHHHHH o Ero-sennin! — concluiu, gritando escandalosamente.

— Esse menino. — Tsunade falou massageando as têmporas. Tantas horas sem dormir estavam acabando com ela, mas o pagamento era absurdamente gordo, então deveria compensar todo o sacrifício — Para essa missão vocês usarão equipamentos muito especiais

> **"Para uma senhora de idade, aquela lá bate bem. — Kakashi resmungou enquanto terminava de colocar o queixo no lugar e mexia num dos equipamentos recém-testados."**

— jogou um livrão grosso que Sasuke apanhou sem sequer despentear o cabelo — Leiam bem o manual de instruções e depois de tudo memorizado, iniciem a invasão. Dispensados.

Os três ninjas mais jovens saíram, cada um carregando uma mochila que receberam de Shizune, Kakashi, no entanto, permaneceu imóvel.

— Alguma dúvida? — a Godaime perguntou de má vontade. Recebeu como única resposta...

— ROOOOOOOONC!

A veia que antes pulsava inocentemente praticamente explodiu em fúria enquanto a mulher partia para cima de Kakashi em um combo de 36 ataques seguidos, completado com o mega especial nível 5. O que sobrou do Jounin foi chutado com tudo porta afora.

— E não admito falhas! - ela gritou irritadíssima enquanto se fechava no escritório.

Konoha, ponte sobre o rio, 6h18min.

— Para uma senhora de idade, aquela lá bate bem. — Kakashi resmungou enquanto terminava de colocar o queixo no lugar e mexia num dos equipamentos recém-testados.

Ah, que tarefa mais chata, pensou consigo. Já estava velho e surrado demais para ficar estudando. Suspirou e lançou um longo olhar aos genins entretidos com o manual. O pior é que nem estava por dentro de toda a missão, havia cochilado no meio da ladainha da mulher e agora só sabia que deviam invadir o prédio do Jiraya atrás de uns papéis. Ah, devia ser alguma bobagem qualquer sem importância.

— Equipe, dediquem o dia para o estudo dos equipamentos e, às 24h, nos encontramos em frente ao nosso alvo, não se atrasem.

— Por que tão tarde? — Sakura perguntou, estranhando. Tinha certeza de que até o início da tarde tudo deveria estar mais do que memorizado por ela e Sasuke... O Naruto, bem, ele não conta.

— Por um motivo óbvio, minha cara genin: meia-noite é um horário de efeito. — fez sua cara feliz de um olho só e sumiu em uma nuvem de fumaça.

Konoha, QG do Jiraya, árvore grande e grossa, 0h 15min.

— Muito bem, vejo que todos chegaram no horário combinado. — Kakashi comentou contente. Os três garotos, camuflados pela árvore, estavam vestidos completamente de preto, traziam um cinto repleto de ferramentas, uma arma presa à mochila nas costas e óculos psicodélicos no rosto.

— Está atrasado! — Naruto berrou escandaloso.

— É mesmo? — perguntou despreocupado.

— Sim! Quinze minutos! — Sakura entrou na bronca. Sasuke apenas ignorou os companheiros solenemente.

— Que horror, preciso ter uma conversa com esse cara que se atrasa para os compromissos importantes, tsc, tsc.

— Estou falando de você mesmo! — Naruto continuou gritando exasperado.

— Ok, ok. — sacudiu a mão, dando pouca importância ao assunto. — Sakura — no mesmo instante a garota adotou sua cara mais meiga — Você será a encarregada de possibilitar a nossa entrada. Naruto, você cuidará da retaguarda e Sasuke cuidará do ataque.

— E você? — o loiro questionou.

— Estarei aqui só de corpo presente. — concluiu com seu olhar mais simpático.

— Que boa vida! — Naruto e Sakura berraram juntos, prontos para iniciar mais uma discussão calorosa, Sasuke resolveu intervir.

— Vocês, caso tenham esquecido, temos uma missão a cumprir e quanto antes terminá-la, melhor.

— Kyaaaaaaaaaaaaa, tem razão Sasuke-kun! - Sakura colocou as mãos sobre o coração e rodopiou até ele - Sasuke-kun é sempre tããããããão esperto.

— Hn.

— Exibido. — Naruto falou, emburrado.

— Muito bem, agora que estamos entendidos, pode começar Sakura. — o sensei instruiu.

— Hai! — lançou uma piscadela amorosa ao Sasuke e rodopiou para fora da proteção da árvore.

— Hn.

Do local onde estava, a garota pôde distinguir o circuito interno de TV que monitorava a entrada, e provavelmente o prédio todo. Utilizou seus óculos power para ampliar a imagem e poder escutar melhor os detalhes. Rapidamente encontrou uma caixa com as características padrão necessárias. Correu até ela, cuidando para fugir do raio de visão das câmeras e a abriu, sorrindo contente ao perceber estar certa. Aquele era o controle geral da eletricidade do prédio, estava tudo fácil demais. Cortou a energia e caminhou até a entrada, confiante, porém a porta continuava trancada. Talvez alguns equipamentos possuíssem gerador reserva.

Não foi necessário muito tempo para Sakura analisar o problema e perceber que deveriam entrar mansamente para não soarem todos os alarmes, ao menos a câmera estava desligada. Pegou ferramentas muito delicadas do cinto e com elas abriu o controle de acesso. Passou então a trabalhar nos fios, com muito cuidado, pois um erro acarretaria no fracasso de toda a jornada. Cortou um último fio e sorriu satisfeita. Deu certo. Virou-se para trás e fez sinal de positivo para os companheiros que se apressaram em segui-la.

Entraram lentamente e acionaram a visão noturna dos óculos. Tudo estava limpo naquele primeiro corredor. Começaram a avançar, observando atentamente todo o espaço que os cercavam, até que surgiu o primeiro inimigo. Pêlos cobrindo todo o corpo, olhos vermelhos como o sangue e dentes afiados como a mais poderosa faca. Sakura pulou 2 metros de susto, então se recompôs, sacou sua arma e botou pra quebrar.

— Rátátátátátátá. Morra desgraçado! RATATATATATATATATATA!

Os demais membros da equipe trocaram olhares preocupados.

— KYAKYAKYAKYAKYA!

— Ahn, Sakura-chan... — Naruto falou cauteloso.

— Que é Naruto? — ela perguntou com um olhar insano brilhando sob os óculos. O resultado foi psicodelicamente assustador.

— Glup. É que... Era só um ratinho. — falou calmamente para não causar nenhum tipo de alteração no estado louquídico da garota.

— Um ratinho? — o olhar de Sakura era de insanidade pura — Aquele era meu maior inimigo!

— Ah... Mas ele fugiu bem antes de você soltar o primeiro 'rá'.

Ao peso dessas palavras bombásticas, ela apenas conseguiu abrir a boca em choque. Solidário, Naruto colocou a mão sobre o ombro dela.

— Você supera essa, ttebayo.

Continua...

MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE
Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

Notas: *A obra Naruto pertence exclusivamente ao seu criador, Masashi Kishimoto. Esta história tem como finalidade apenas a diversão dos fãs da série, sem nenhum intuito de lucro.*

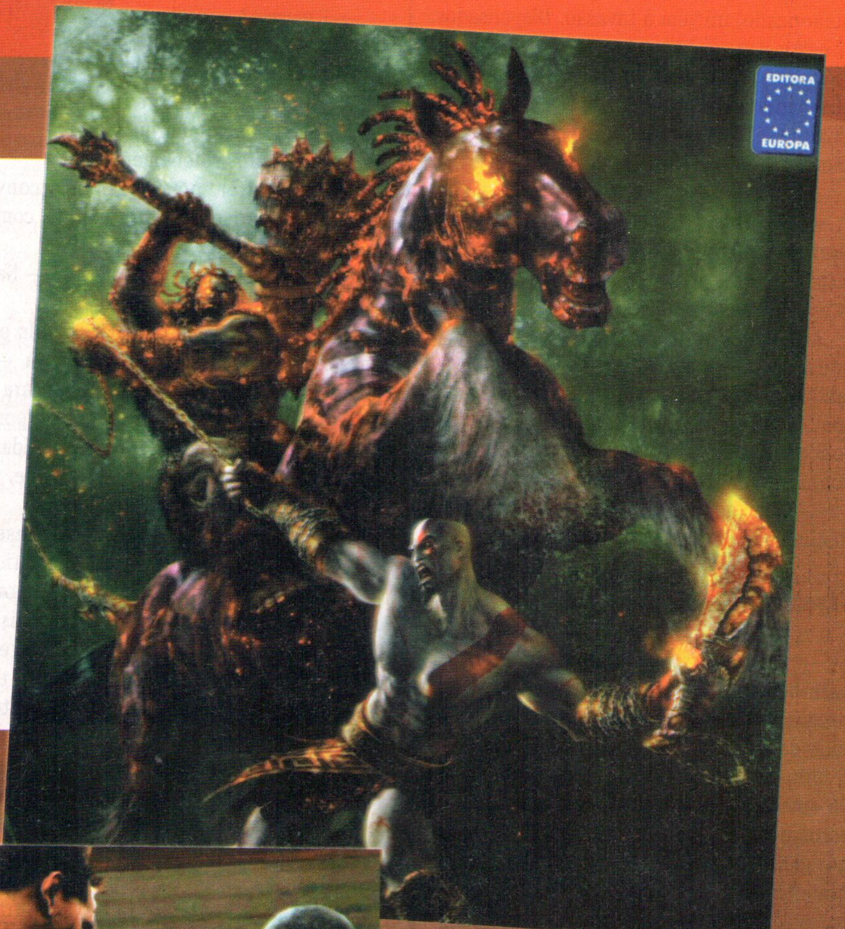
Divulgação

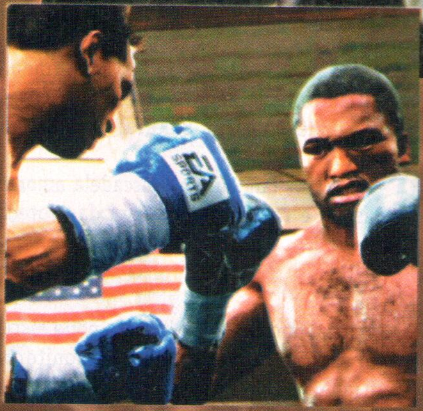
A Arte dos Videogames

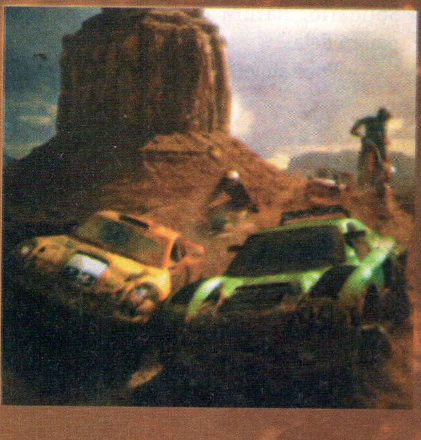
204 páginas - 21x28cm - R$ 59,90

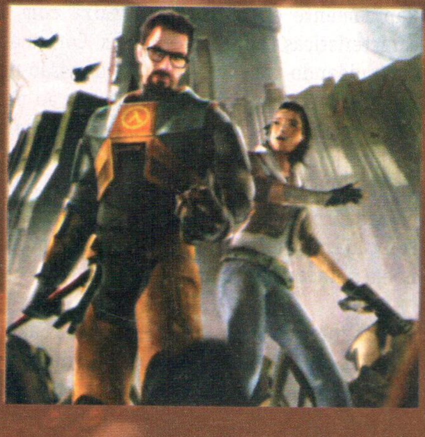
A Arte dos Videogames é uma coletânea de luxo com ilustrações, esboços, artes conceituais e imagens criadas em softwares 3D de mais de 45 jogos de diferentes plataformas. É apenas o melhor do melhor. Além da apresentação visual primorosa, o livro de 204 páginas traz comentários das equipes de criação e arte, dando um fascinante panorama sobre o processo criativo por trás dos games.

Publicação em parceria da Editora Europa - Brasil e Future Publishing - Inglaterra. A seleção de jogos foi feita pela equipe da GameMaster (Europa) e EDGE (Future). A coordenação do trabalho é do jornalista Fábio Santana, um dos mais experientes profissionais brasileiros no segmento de entretenimento eletrônico. É um livro para fãs, jogadores e profissionais de artes visuais. Uma obra de contemplação com informações e imagens inéditas.









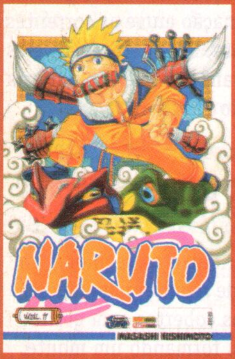
Lista dos Games:

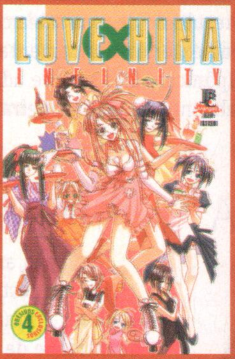
• Black & White (Série) • BlackSite: Area 51 • Burnout (Série) • Dead Rising • Devil May Cry (Série) • The Elder Scrolls IV: Oblivion • Fable (Série) • Fight Night Round 3 • Formula One • Championship Edition • Gears of War • Ghost Recon Advanced • Warfighter • God of War II • Half-Life 2 (série) • Halo (série) • Heavenly Sword • Hitman (Série) • Jet Set Radio (série) • Just Cause • Kane & Lynch: Dead Men • Killer7 • Lost Planet: Extreme Condition • Metal Gear Solid (série) • MotorStorm • Okami • Prey • Prince of Persia: The Two Thrones • Prince of Persia: The Warrior Within • Rayman: Raving Rabbids • Resident Evil 4 • Shenmue (Série) • Silent Hill (Série) • Spore • S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl • Star Wars: The Force Unleashed • Stranglehold • Super Paper Mario • Test Drive Unlimited • Tomb Raider: Anniversary • Tomb Raider: Legend • Unreal Tournament 3 • Viewtiful Joe • Wipeout (Série) • World of Warcraft

Animê e Mangá

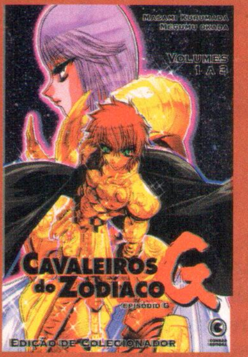
Biblioteca básica

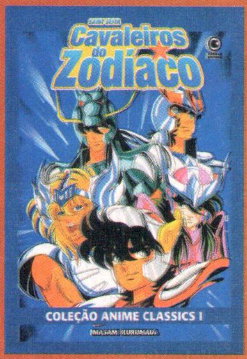
www.comix.com.br





GRAVITATION 1





LANÇAMENTOS:

Bleach nº1 e 2 R$ 9,90(cada)
Giantz nº1 e 2 R$ 9,90(cada)
Kil-Dong nº1 e 2 R$ 9,90(cada)
Death Note nº1 ao 4 R$ 10,90(cada)
Gravitation nº1 ao 4 R$ 10,95(cada)
Lodoss War – A Bruxa Cinzenta nº1 ao 2 R$ 9,50 (cada)
Samurai Executor nº1 e 2 R$ 14,90 (cada)
Zettai Kareshi-O Namorado Perfeito nº1 ao 3 R$ 9,90 (Cada)
1945 R$ 14,00
A Serpente Vermelha R$ 24,90
Astro Boy nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
Battle Royale nº1 ao 9 R$ 12,90 (cada)
Colégio Feminino Bijinzaka nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
Crying Freeman nº1 ao 10 R$ 9,50(cada)
Full Metal Panic nº1 ao 9 R$ 9,50 (cada)
FullMetal Alchemist nº1 ao 14 R$ 5,90 (cada)
Inu Neko nº1 ao 3 R$ 5,90 (cada)
Lodoss War - A Lenda do Cavaleiro nº1 ao 6 R$ 9,50 (cada)
Love Hina Infinity R$ 19,90.
Naruto nº1 ao 4 R$ 9,90 (cada)
Nekomagin R$ 24,90
Panorama do Inferno R$12,00
Samurai Champlo nº1 e 2 R$ 9,50(cada)
Samurai Girl nº1 ao 5 R$ 5,90 (cada)
Trigun nº1 e 2 R$ 9,50(cada)
Uzumaki – A Espiral do Horror nº1 ao 3 R$ 12,00 (cada)
Warcraft nº1 ao 3-Trilogia da Fonte do Sol R$ 9,90(cada)

NOVIDADES

.hack nº1 ao 7 R$ 5,90 (cada)
Angel Sanctury Nº1 ao 25 R$ 5,50 (cada) nº26 e nº27 R$ 5,90 (cada)
Angry Nº1 e 6 R$ 9,90 (cada)
Berserk Nº1 ao 27 R$ 5,90 (cada)
El Hazard nº1 ao 6 R$ 5,90 (cada)
Evangelion –Iron Maiden Nº1 ao 4 R$ 6,30 (cada) e nº5 ao 12 R$ 6,90 (cada)
Fruits Basket Nº1 ao 23 R$ 9,80 (cada)
Karekano nº1 ao 13R$ 9,50 (cada)
MaruSaku – (Akira Toriyama) Vol.1 e 2 R$ 14,90 (cada)
Merupuri nº1 ao 4 R$ 9,50 (cada)
Monster nº1 ao 8 R$ 12,00 (cada)
Negima Nº1 a 20 R$ 5,90 (cada)
O Tigre e o Dragão nº 1 ao 10 R$ 8,90 (cada) nº11 R$ 17,80
Planet Blood nº1 a10 R$ 10,00 (cada)
Priest nº1 e 14 R$ 10,00 (cada)
Princess Ai nº1 ao 3 R$ 12,00 (cada)
Sanctuary nº1 ao 5 R$ 12,00 (cada)
Slam Dunk Nº1 ao 26 R$ 9,90 (cada)
Tsubara Chronicles nº1 a 9 R$ 5,90 (cada)
XXX Holic Nº1 a 9 R$ 5,90 (cada)
Yu-Gi-Oh! nº1 ao 12 R$ 10,90 (cada)
Yuki nº1 ao 6 R$ 12,00 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇÃO:

Onegai Teacher Nº1 e 2 - R$ 9,80 (cada)
Tókio Babylon Nº1 ao 7 - R$ 9,80 (cada)
Quark nº1 ao 3 –R$ 9,90(cada).
Angelic Layer nº1 ao 5-R$ 9,80 (cada).
O Chamado nº1e 2-R$ 13,90 (cada).
Megamen NT Warrior nº1 ao 6-R$ 5,90 (cada).
Love Junkies nº1 ao 38 R$ 5,50 (cada).(Para Adultos)
Mouse nº1 ao 14 R$ 9,80 (cada).(Para Adultos)
Cavaleiro do Zodíaco G •Nº 1 ao 10 - R$ 12,90 (cada)
Samurai X •Nº 5 ao 34 - R$ 2,90 (cada) •Nº 35 ao 48 - R$ 3,90 (cada) •Nº 49 ao 56 - R$ 4,90 (cada)
Samurai X –Especial R$ 4,50.
Love Hina •Nº1,3 ao 14 e 16 - R$ 3,50 (cada) •Nº17 ao 27 - R$ 3,90 (cada) •Nº 28 - R$4,90
Video Girl AI •Nº1 ao 18 - R$ 2,90 (cada) •Nº19 ao 24 - R$ 3,90 (cada) •Nº 25 ao 30 - R$ 4,90 (cada)
Shaman King •Nº1 ao 49- R$ 4,50 (cada) Nº50 ao 64- R$ 4,90 (cada)
Sakura •Nº2 ao 24 - R$ 2,90 (cada)
Inu Yasha •Nº5 ao 6 - R$ 3,50 (cada) •Nº7 ao 12 - R$ 3,90 (cada) •Nº13 ao 30 - R$ 4,50 (cada) •Nº 31 ao 96 - R$ 4,90 (cada)
Princesa e o Cavaleiro •Nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada) •Nº 5 ao 8 - R$ 3,90 (cada)
Yu Yu Hakusho •Nº2 ao 4 - R$ 3,50 (cada) •Nº 5 ao 14 - R$ 3,90 (cada)•Nº 15 ao 38 - R$ 4,90 (cada)
Chobits •Nº 1 ao 15 - R$ 4,90 (cada) •Nº 16 - R$ 5,90
Cowboy Bebop •Nº 1 ao 6 - R$ 4,90 (cada)
Gunnm •Nº 1 ao 18 - R$ 4,90 (cada)
X 1999 •Nº 1 ao 18 - R$ 9,80 (cada)
Bastard •Nº 1 ao 23 - R$ 9,80 (cada)
Star Wars Episode I - A Ameaça Fantasma - Nº 1 e 2 - R$ 3,90 (cada) Guerra Nas Estrelas - O Império Contra Ataca - Nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada) Guerra Nas Estrelas - Uma Nova Esperança - Nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada) Guerra Nas Estrelas - O Retorno De Jedi - Nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
BT´X • nº1 ao 16 - R$ 9,80(cada)
Peach Girl •Nº 2 ao 4 - R$ 3,90 (cada) •Nº 5 ao 7 - R$ 4,50 (cada)•Nº 8 ao 11 R$ 4,90 (cada) •Nº 12 ao 24 - R$ 5,50 (cada)
Ranma1/2 •Nº 1 ao 26 - R$ 4,50 (cada)•Nº 27 ao 29 - R$ 4,90 (cada)
Dragon Ball •Nº 1 ao 32 - R$ 3,90 (cada)
Dr. Slump •Nº 1 ao 6 - R$ 4,50 (cada) •Nº 7 ao 14 - R$ 5,20 (cada)
Gundam Wing •Nº 6 ao 8 - R$ 2,90 (cada)•Nº 9 ao 12 - R$ 3,50 (cada) •Nº 13 ao 16 - R$ 5,00 (cada)
Dragon Ball Z •Nº 1 ao 29 - R$ 3,90 (cada)•Nº 30 ao 51 - R$ 4,90 (cada)
Cavaleiros Do Zodíaco •Nº 1 ao 21 - R$ 3,90 (cada) •Nº 22 Ao 25 - R$ 4,50 (cada) •Nº 26 ao 48 - R$ 5,90 (cada)
Fushigi Yûgi •Nº 1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) •Nº 10 ao 36 - R$ 5,20 (cada)
Blade •Nº 1 ao 28 - R$ 5,20 (cada) Nº 29 ao 34 - R$ 5,90 (cada) Nº35 ao 38 R$ 6,90(cada).
Chonchu •Nº 1 ao 15- R$ 9,90 (cada)
Guerreiras Mágicas •Nº 1 ao 12 - R$ 3,40 (cada)
One Piece •Nº1 ao 9 - R$ 4,50 (cada)•Nº10 ao 38 - R$ 5,20 (cada) Nº39 ao 64 - R$ 5,90 (cada)
Eden •Nº 1 ao 7 - R$ 3,90 (cada) •Nº 8 ao 11 - R$ 4,50 (cada)•Nº 12 e 14 - R$ 4,90 (cada)•Nº 15 ao 20 - R$ 5,50 (cada)
Lobo Solitário •Nº 1 ao 28 R$ 12,90 (cada)
Slayers •Nº 1 ao 7 R$4,90 (cada) • Nº 8 e 17 - R$ 5,50 (cada)
Ragnaröck •Nº 3 ao 20 - R$ 5,90 (cada)
Transformers Edição Encadernada • R$ 10,90 (cada)
Robotech Edição Encadernada •R$ 10,90 (cada)
Holy Avengers Reloaded nº1 ao 8 R$ 3,99(cada) nº9 e 12 R$ 4,99 (cada).
NG Evangelion •Nº4 ao 12 - R$ 4,50 (cada) •Nº 13 ao 16 - R$ 5,30 (cada)•Nº 17 ao 18 - R$ 6,30 (cada) Nº19 e 20 –R$ 6,90(cada)
Vagabond •Nº 1 ao 11 - R$ 5,50 (cada) •Nº12 ao 40 - R$ 6,30 (cada).Nº41 ao 44 R$ 6,90(cada).

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO:

Almanaque de Cultura Pop Japonesa R$ 34,00.
Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos R$ 75,00.
Aprenda Japonês Lendo Mangá vol.1 e 2 R$ 24,90 (cada)
Kana & Manga Vol.1 R$ 14,90
Para Se Descolar em Japonês R$ 24,90
Técnicas de Desenhar Manga Vol.1 R$ 29,00
Sudoku & Manga R$ 9,90
As Histórias Preferidas das Crianças Japonesas Vol. 1 e 2 R$ 29,00(cada)
A Arte da Guerra-Sunzi(Sun Tzu) Ed.Bilíngüe-R$ 19,90
O Livro dos Cinco Anéis R$ 48,90
Adolf Vol. 1 ao 5 R$ 27,90 (cada)
Chê- Uma Biografia R$ 23,50
Cinderella R$ 29,50
Nausicaa Vol.1 ao 3 R$ 29,90 (cada)
Bambi Vol.1 ao 3 R$ 22,00(cada)
Enciclopédia dos Samurais (livro)R$ 49,00
A Arte do Ninja-Entre Ilusão e Realidade(livro) R$ 49,00
Sade Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R$ 13,90
Tempest Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R$ 14,90
SandLand (Akira Toroyama-Ed.Especial) R$ 14,90
Enciclopédia Cavaleiros Do Zodíaco R$ 38,00
Enciclopédia Dragon Ball Z R$ 45,00
Cavaleiros do Zodíaco - Gigantomaquia - A História de Mei •Vol. 1 e 2 R$ 25,00(cada)
Novo Dicionário Romanizado Japonês-Português-R$ 39,00
O Grande Livro do Mangá - R$ 39,00
Ronin •Edição de Luxo- Capa Dura - R$ 59,00
Vampiro que Ri •R$ 29,00
Paraíso-O Sorriso do Vampiro R$ 33,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1928-1945 •R$ 36,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1945-1960 •R$ 36,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1960-1975 •R$ 29,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1975-1989 •R$ 29,00
Dragon Ball Ed. Definitiva Nº1 ao 14- R$ 19,90 (cada)
Vagabond –Historia de Musashi Ed. Definitiva Nº1 ao 7- R$ 25,00 (cada) nº8 ao 13 R$ 28,90 (Cada).
Evangelion Ed. Definitiva nº1 – R$ 22,00(cada).
Samurai X Kaden R$ 49,00
Como Desenhar Manga Vol. 1 e 2 R$ 29,00(cada).
Japonês em Quadrinhos R$ 47,00.
Japonês em Quadrinhos-Caderno de Exercicios R$ 20,00.
Japonês em Quadrinhos Vol.2 R$ 47,00.
Japonês em Quadrinhos-Caderno de Exercícios Vol.2 R$ 20,00.
Dungeons Crawlers Encadernada R$ 9,90
Nosferatus •(Arthur Garcia) R$ 16,90
Buda • Vols. 1 ao 14 - R$ 19,90 cada
Anime Comics - Yuyu Hakushô • Vol.1 ao 3 - R$19,90 (cada)
Coleção Anime Classics- Cavaleiros do Zodíaco • 1,2,3,4 - R$13,90 (cada)

DVDS:

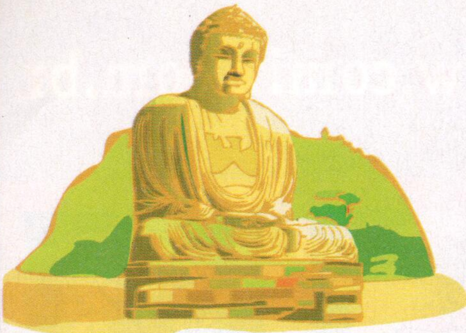
Sakura –A carta Selada R$ 24,90.
Cavaleiros do Zodíaco - O Filme-Prologo do Céu R$ 38,90.
Cavaleiros do Zodíaco Saga de Hades - (Episodio 0+Vols.1 ao 4)R$ 134,90
Cavaleiros do Zodíaco Saga de Hades Vols.1 ao 4 R$ 38,90(cada).
Cavaleiros do Zodíaco-A Série -Vols.1 ao 24 R$ 38,90(cada).
YuYu Hakusho-Vols.1 ao 13 R$ 38,90(Cada).
YuYu Hakusho-Box 4(Vols.11 ao 13) R$ 99,90.
YuYu Hakusho-Box 3(Vols.8 ao 10) R$ 99,90.
YuYu Hakusho-Box 2(Vols.5 ao 7) R$ 99,90.
YuYu Hakusho-Box 1(Vols.1 ao 4) R$ 139,90.
Castelo Animado –R$ 39,90.
Final Fantasy VII-Adventure Children (Ed. Duplo) R$ 34,90.
Fullmetal Alchemist Box (Vol.1 ao 3) R$ 99,00.
Fullmetal Alchemist Box (Vol.4 ao 6) R$ 99,00.
Fullmetal Alchemist Vol.1 ao 6 R$ 29,90(cada).
Ragnarock Box Coleção Completa (Vol.1 ao 6) R$ 99,90.
Ragnarock vol. 1 ao 6 R$ 32,90(cada).
Megaman NT Warrior vol. 1 ao 6 R$ 34,90(cada).
Nadja Vol. 1 ao 4 R$ 36,90 (cada).
Supercampeões Box 1(Vol. 1 ao 3) R$ 89,90.
Supercampeões Box 2(Vol. 4 ao 6) R$ 79,90.
Supercampeões Vol.1 ao 6 R$ 34,90(cada) R$ 29,90.
Hunter X Hunter Box 1(vol. 1 ao 3) 94,90.
Hunter X Hunter Box 2(vol. 4 ao 6) 89,90.
Hunter X Hunter Box 3(vol. 7 ao 9) 89,90.
Hunter X Hunter Vol. 1 ao 6 R$ 34,90(cada).
Viewtfull Joe Box 1(vol.1 ao 3) R$ 94,90.
Viewtfull Joe Box 2(vol.4 ao 6) R$ 89,90.
Viewtfull Joe Box 3(vol.7 ao 9) R$ 89,90.
Viewtfull Joe vol.1 ao 9 R$ 29,90(cada).
Astro Boy Vol.1 ao 5 R$ 26,90(cada).
O Fantasma do Futuro (Ghost In The Shell) R$ 24,90.
Steamboy (Katsumiro Ottomo) R$ 24,90.
Metropoles (Ed. Duplo) R$ 29,90.
Memories (Katsumiro Ottomo) R$ 24,90.
Cowboy Bebop –O Filme R$ 24,90.
Utena A Garota Revolucionaria R$24,90.
Shin Chan Vol. 1 e 2 R$ 12,90(cada).
Inu Yasha (Episodio 1 e 2) R$ 12,90.
Yu-Gi-Oh! Vol. 1 ao 6 R$ 12,90 (cada).
Dragon Ball Z –Devolva-me Gohan R$ 12,90.
Dragon Ball Z –O pai de Goku R$ 12,90.
Dragon Ball Z – O Homem Mais Forte do Mundo R$ 12,90.
Sakura Wars(Episodio 1 e 2) R$ 12,90.
Kaleido Stars (Episodio 1 e 2) R$ 12,90.
Super Doll Liça Chan (Episodio 1 e 2) R$ 12,90.
Dragon Blade (Filme) R$ 34,90.

CARD GAMES

Yu-Gi-Oh! (Em Português Originais)
Deck Estrutura-Chama da Destruição (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura-Insanidade Zumbi (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura-Rugido do Dragão (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura-Furia das Profundezas(Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Pacote Dragão Branco de Olhos Azuis (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
Pacote Alma do Duelista (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
Pacote Predadores Metálicos (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
Pacote Ascenção do Destino (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
Pacote O Milênio Perdido (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
Pacote Revelação Negra (Contém 13 Cartas) R$ 9,90.
Pacote Eternidade Flamejante (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
Pacote Revolução Cibernética (Contem 9 Cartas) R$ 9,90.
Box O Milênio Perdido Especial (Contém 3 Pacotes + 1 Card Alternativo) R$ 29,00

Onde Encontrar:
Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

Por Minami Keizi



A BELEZA INTERIOR

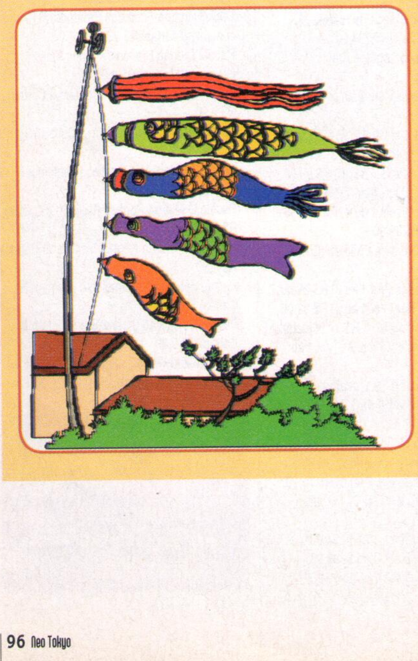
A pintura, a arquitetura e a literatura, assim como outras representações da arte e cultura japonesa, como a cerimônia do chá, são o resultado de uma sábia combinação entre as correntes imperantes em cada época, provenientes do exterior (fundamentalmente, China e Coréia), e as próprias idéias e sensações dos artistas nipônicos. Eles sempre adaptaram a influência externa a suas próprias concepções estéticas, geralmente de uma maneira muito criativa.

CRISE INTERNACIONAL

Finda a Primeira Guerra Mundial, a crise internacional atingiu também o Império Japonês. A Bolsa de Valores caíra e o aumento do custo de vida criou uma instabilidade social. A alta do arroz, gênero alimentício de primeira necessidade para os japoneses, causou rebeliões do povo, que começou a saquear os depósitos e armazéns para conseguir o produto. A imigração para o Brasil foi uma das soluções encontradas.

FÁBULAS JAPONESAS

No Japão, o começo das fábulas, geralmente, é assim: "Mukashi, mukashi...que quer dizer: há muitos e muitos anos...". São historinhas infantis que cativam a meninada. Lembro que eu lia e relia os grandes clássicos da literatura infantil. O País do Sol Nascente sempre teve cuidado especial na educação das crianças.



RAKU, A CERÂMICA JAPONESA

Talvez o Raku seja a técnica de redução de peças de cerâmica que mais identifique com a cerâmica japonesa. Esta afirmação não é mera especulação, já que em sua origem e sua história se venha reflexado o espírito de um ritual genuinamente nipônico, junto a uma herança cultural que se enriquece dia a dia com a concretização de cada peça.

MORROS SEPULCRAIS

No Japão antigo, entre os séculos 3° e 7°, havia o costume de sepultar imperadores e nobres em túmulos cobertos com grande quantidade de terra, formando um monte. Tais morros sepulcrais são chamados de Kofun, e o período histórico em que eles proliferaram no Japão é conhecido como Era Kofun.

O costume de construir grandes mausoléus parece ter sido copiado de chineses e coreanos. No Japão, os kofuns estão presentes de norte a sul, com grande concentração na região de Kinki, que engloba as províncias de Osaka, Nara e Kioto. O maior de todos os kofuns se encontra na cidade de Sakai, província de Osaka. Tem 486 metros de comprimento, 305 metros na parte mais larga e ocupa uma área total de mais de 100 mil m². Foi construído no século 5° para o imperador Nintoku. Este kofun está entre os maiores mausoléus do mundo, rivalizando com a grande pirâmide de Khufu, no Egito.

KASO

Há no Japão uma arte chamada "Kaso", parecido com a nossa geomancia e ainda mais com o Feng-shui chinês. No Kaso, combinam-se os signos do Junishi, os pontos cardinais e o Kigaku, a ciência das nove estrelas, que determina e define as relações entre os distintos elementos que afetam a nossa vida e nossa volta. Kaso nos indica que partes da casa são mais adequadas para que atividades, que pontos são importantes cuidar, de onde situar instalações relacionadas com a água.

OLIMPÍADAS DE TÓQUIO

Em 1964 realizou-se a XVIII Olimpíada, em Tóquio. Foi um sucesso. Contou com a participação de 94 países, com 5.598 atletas. Foi o início da ascensão japonesa.

GUERRA CONTRA A RÚSSIA

No início do Século XX, os russos começaram a invadir os territórios chineses, chegando a ameaçar também a situação política japonesa. O Japão, que naquela época ainda não estava em boas condições econômicas e militares, aliou-se à Inglaterra para enfrentar uma das maiores potências do mundo, em 1904.

CRONOLOGIA DO JAPÃO

1616 – Proibição de compra e venda de seres humanos.
Aos barcos estrangeiros foi permitido atracar somente nos portos de Nagasaki e Hirado.
Morre Tokugawa Ieyassu.

1618 – Ikeda Koun escreve o primeiro livro sobre navegação baseando-se na astronomia européia.

1619 – Foram executados mais de 60 cristãos.

1620 – Regressa da Europa o emissário do feudo Date.
Massako, neta de Ieyassu, torna-se Imperatriz do 108° Imperador.
Foi construído um depósito de arroz em Assakussa, Edo.

1621 – Chega o emissário da Tailândia, trazendo objetos encomendados por Yamada Nagamassa.

1623 – São executados os mártires cristãos.
Rompido o intercambio comercial com a Inglaterra.

1624 – Rompe-se o intercâmbio comercial com a Espanha.

1625 – Foram instalados postos de fiscalização nas principais estradas.
Tenkai, monge budista, constrói o Templo Kan-ei-ji, em Ueno.

1628 – Hanada Yahe aprisiona o governador holandês de Formosa.
Cristãos foram executados em Nagasaki.
Início do uso de "fumi-ê" (os cristãos são obrigados a pisar a imagem santa).

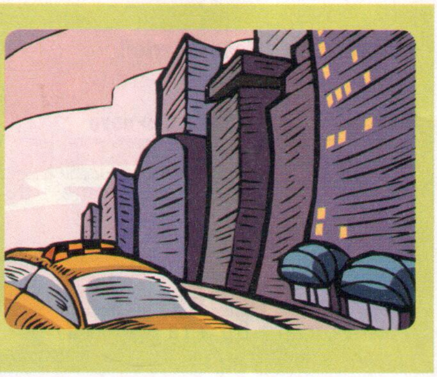
1629 – Restabelecida a lei dos samurais.

FUKUROKUJU, DEUS DA SABEDORIA

Um dos maiores sábios confucionistas do Japão foi Muro Kyuso. Kyuso escolheu como patrono o Deus da Sabedoria, não por acaso, tornou-se padrão de comportamento no arquipélago. Formulou um código de conduta que espelha, de alguma forma, o espírito austero dos japoneses.

NADA DE GORJETAS

No Japão, os motoristas de táxi dirigem de luvas brancas, os brancos dos carros são cobertos por finas toalhas de renda branca. E os motoristas de táxi, nos caixas de supermercado, nos hotéis, nos bares, nos restaurantes, em qualquer lugar jamais cobram um centavo mais do que se realmente deve ou aceitam gorjetas.



ABSOLUT VODKA
ACTIVIA
ANIMAX
AXE
Bradesco
CITROËN
Close Up
Comfort
EPOCA
GRADAR
HELLMANN'S
Itaú
KIBON
NOKIA
OMO
Rexona
SEDA
Unilever
Unimed
Liberdade
Liberdade
Rudge Ramos
Liberdade
Rudge Ramos

ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUAL.
COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDAR.

TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENTE PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE NO ESTÚDIO DA AREAE

ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS PELO ESTÚDIO DA AREAE

AMPLA INFRA-ESTRUTURA

PROFESSORES ALTAMENTE QUALIFICADOS

- ENSINO INDIVIDUAL
- AMBIENTE DESCONTRAÍDO
- ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

NOVA UNIDADE: FILIAL SANTA CRUZ!

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL SANTA CRUZ - Fone: (11) 3207-7624
R. Loefgreen, 934 - Próximo ao Metrô Santa Cruz

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

Horário de atendimento: de segunda à sabado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

areae escola de mangá

QUEM COMPARA, ESTUDA AQUI.

* Artes produzidas por: Bianca Lucchesi, Camila Macedo, Harumi Odagiri e Diogo Saito

Curso RELÂMPAGO de Japonês

AreaGO - Escola de Japonês
www.areago.com.br
tel: (11) 3207-7624

Aula 26

Professor: Kenji Kihara

Olá, nas edições anteriores, aprendemos a ler e a escrever os alfabetos Hiragana e Katakana. A partir desta edição aprenderemos o mais antigo alfabeto japonês, que é o KANJI.

Os Kanjis são os ideogramas chineses que foram introduzidos no Japão e podem ser lidos de duas formas:

1 – Kunyomi – É a leitura do Kanji decorrente da tradução da palavra chinesa para a japonesa.
Ex: 土 – terra, Lê-se **TSUTI**

2 – Onyomi – É a leitura adaptada do chinês. Um Kanji pode ser lido de várias maneiras diferentes conforme o seu uso. O Onyomi é geralmente usado quando há junção de mais de um Kanji.

EX: 土 – terra, Lê-se **TI**; junção com outro kanji – 地球, Planeta Terra, Lê-se **TIKYUU**

A quantidade de Kanji que é utilizada no cotidiano é de **1945** mas existem **4087** leituras diferentes deles.

Na próxima edição, aprenderemos sobre os símbolos que originaram os Kanjis.

Vamos conhecer alguns Kanjis :

力 – **Força** - Lê-se **TIKARA**, Foi utilizado o Kunyomi (訓読み)

力士 – **Lutador de Sumô** - Lê-se **RIKISHI**, Foi utilizado o Onyomi（音読み）

RECAPITULANDO:

土
つち
TSU TI

地球
ちきゅう
TI KYU U

力
ちから
TI KA RA

力士
りきし
RI KI SHI

Respostas da edição anterior:

Feliz ano novo
あけましておめでとう
a ke ma chi te o me de to u

Japão
にほん
ni ho n

Brasil
ブラジル
Bu ra ji ru

Natal
クリスマス
ku ri su ma su

NARUTO
Tudo sobre as técnicas ninja avançadas

ALIEN VS. PREDADOR
Estatísticas completas do monstro PredAlien

HERÓIS HUMANOS
Guerreiro? Mago? Bárbaro? Idéias para todos os combos

STREET FIGHTER RPG
Você jogou esse? Relembre aqui

Dragon Slayer
ROLE PLAYING GAME
www.dragonslayer.com.br

RPG JAPÃO
EXCLUSIVO! VISITAMOS A MAIOR LOJA ESPECIALIZADA EM TOKYO

NOVAS SEÇÕES! Notícias do Bardo • Background • Mestre da Masmorra

RPG
divertido como você gosta!

Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

EDITORA escala

CENTER
anime club
DEATH NOTE
BLEACH
ULTRAMAN
1

BLSTUDIO - Barbara Linhares

CENTER
anime club

Muito mais qualidade você encontra aqui!

Animes . Bonecos . Live-Actions.Mangás.Camisetas
Chaveiros . Shows . Trilhas Sonoras

AGORA TAMBÉM NA RUA 12 DE OUTUBRO ,326 ! !

Por e-mail fornecemos nossa lista de Títulos!
centeranimeclub@hotmail.com

e muito mais...

www.centeranimeclub.com

(11)3675-5202
(11) 7240-0461

Rua Trajano, 64 Loja13 Lapa - São Paulo - SP